闘うパソコンゲームマガジン

昭和61年2月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻 第2号 通巻第14号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号

コンプティーク

月刊化創刊2号

Vol.14 1986 2月号 定価 付録とも 390円



ファミリー コンピュータ™

ぞくぞく発見！ ●スカイデストロイヤーに無敵モード発見 ●ポートピア連続殺人事件に解決の手がかり!? ●ツインビー"ベルの法則"解明 ●スーパーマリオにワールド9があった!!

開けてびっくり袋とじ企画 ファミコン福袋

超A級バグ&隠れキャラ情報をキミだけに！
人気爆発トップシークレットテレフォン

ファミコン
豪華付録
バグ&隠れキャラ
大辞典

これは便利！
カートリッジシール

新連載
SFファンタジーコミック
神聖記ヴァグランツ
Vagrants

National

※画面は近日発売予定のユニペイントで作成したものです。

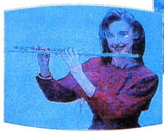


ディジタイズ機能とスーパーインポーズ機能を内蔵。VRAM128kB実装。映像アートの必需品です。

ディジタイズ機能内蔵　ビデオやテレビの画像を、アートの素材にする。

映像アーティストのために、ディジタイズ機能を内蔵。テレビやビデオの動画を静止画像としてVRAMに取り込むことができます。取り込んだ画像を素材に、テレビはカンバス気分。コンピュータグラフィックスの、新しい世界が広がる。

スーパーインポーズ機能内蔵　画像を合成すれば簡単にアートできる。



映像アーティストの次のステップのために、スーパーインポーズ機能を内蔵。ビデオやテレビ、ビデオディスク画像にもパソコン画像を合成できます。自分で描いたグラフィックと自分が撮った映像が、まったく新しいイメージでひとつになる。

VRAM128kB実装　ビデオグラフィックソフト付属ですぐにアートできる。

VRAMには、強力128kBを実装。ディジタイズもスーパーインポーズも存分に楽しむことができます。付属のビデオグラフィックソフトで、ペイント、映像編集、テロップなども、アイコンを見ながら自由自在。ディジタイズした画像をモザイク、ワイプ、リバースすれば、オリジナル映像アートができあがる。

ボールマウス付きキーボード採用等、使う人にうれしい機能いっぱい



●ボールマウス付きキーボード採用。付属ソフトのあらゆる操作は、ボールマウスを動かすだけ。●RGB（21ピン）・ビデオ・RF出力を内蔵。ご家庭のテレビで楽しめます。●ヘッドホン端子付き。●キーボードはスイッチ操作で、50音配列からJIS配列に切り換え可能。●JIS第一水準漢字ROM内蔵。●2つの標準スロットの他に、3つの専用スロットでオプションボードを本体内に実装可能。●512×212ドットモードで512色中16色、256×212ドットモードで256色同時表示。●入力切り換え、音量調整などテレビコントロール可能（TH15-M5G使用）。

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

FS-5500F2 標準価格 **228,000円**（3.5インチフロッピーディスクドライブ2基）1月発売予定
FS-5500F1 標準価格 **188,000円**（3.5インチフロッピーディスクドライブ1基）

▶写真は、FS-5500F2とカラーテレビ（TH15-M5G 標準価格99,800円）とマックロードムービーM3（NV-M3 標準価格298,000円）の組み合わせです。▶付属品：RFケーブル、映像ケーブル、音声ケーブル、TVコントロールケーブル、ビデオグラフィックソフト、JIS配列カナシール、取扱い説明書、リファレンスマニュアル（MSX2用）、DISK BASIC/DOS説明書、付属ソフト説明書
▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売 CF-2507 標準価格6,000円）が必要です。

（新発売）

ナショナル 松下電器

MSX2

※商品の仕様は変更することがありますので、ご了承ください。



FS-5500F2（本体）

（キーボード）

コンプティーク

1986 Feb. VOLUME 14 発行／角川書店 2月号

CONTENTS
● 目次 ●

今月のポスター
●井森美幸ちゃんポスター
撮影／小林ばく
ヘアメイク／村上景子
スタイリスト／高橋陽子

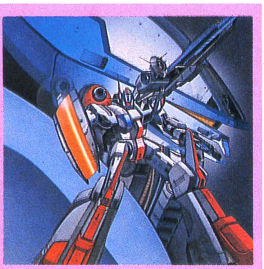
●ハイドライドIIゲームマップ
協力／ティー＆イーソフト
イラスト／十枝内淳一



COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
ヘアメイク／樋口裕治
スタイリスト／大野聡士
モデル／本田美奈子

PRESENT ●美奈子ちゃんが書きおろした初のエッセイ集「果汁120%」(角川文庫、460円)はもう読んだかな？撮りおろし48ページの写真が魅力だよ。この本を50冊プレゼントしちゃう。107ページの応募要項に従って、「美奈子」係まで。

Crush THE Game



連載開始!! 超SFファンタジーコミック
神聖記ヴァグランツ Vagrants





スタジオ直撃!!松本典子インタビュー 榎田路子・国生さゆり・綾小路小百合・高橋由美子LIVE!!本田美奈子・薬師丸ひろ子アニメ!!「天使のたまご」押井守のメッセージ ドラゴン・ボール秘密探査シリーズ駄菓子クジ必勝法!!

★芸能界一のオゲンコ娘を徹底解剖!!　井森美幸
●お仕事追っかけ大公開!!
●プライベート大図鑑
●初公開！　写真館
●ロング・インタビュー
●自筆メッセージ＆プレゼント



●そふとくりーむ新聞●アーケードエクスプレス●SEGAニュース●金ちゃんのコンストラクション講座●ブックスレビュー

●リーダーズ・トーク●マークのおののき探険隊●インフォメーション●パズルクイズ●コンプティークビルボード●PRESENTS




SKY DESTROYER
秒きざみの空中戦が、いま始まる。
真昼の洋上に響く、エンジン音。
夕陽に染まる大空を、右へ左へ。
発射！命中！閃光！その調子だ。
シーン変転前、忽然と現われる
赤い連隊。迎え撃ち、絶好位置は
海面やや上空。一機めの狙いを
定めたその位置で、全機撃ち落とせ。
闇が迫る。敵が迫る。腕が鳴る。
クライマックス真近。いざ、前進。
強敵ノエルガイ。エンジン4基
破壊で撃墜成功。2機撃墜で
衛星シーガルが登場。攻戦に出るなら
同高度に上昇。回避作戦が賢い手か。
朝もやのかなたに浮かぶ、巨大基地。
砲火の雨をキミはくぐり抜けられるか。
高射砲を武器に、高速接近、高速
離脱するゴルディウス。機敏な
動きをキャッチして撃沈すれば
一挙に高得点。最後の奮闘を祈る。
某国攻撃軍軽戦闘機フライM
遠戦150点〜
近戦300点
重爆撃機ノエルガイ
1基100点
撃墜2,000点
空母ノースザネリ
2,000点
高速戦艦ゴルディウス
1,000点
潜水艦スティング
1,500点
飛行戦マイルストン
10,000点
を攻防し敵人工衛星シーガル
15,000点
幽霊船ゾンビ
100,000点
との遭遇戦をはたして展開できるか。ゼロ戦にて、出撃。
ボクらのファミコンは、
テクノロジーだけじゃない。
ファンタジーがあるんだ。
テクノ・ファンタジー
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-3590(スカイ・デストロイヤー係)
SKY DESTROYER
05
ファミリーコンピュータゲーム
新発進 標準小売価格 4,500円
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。



ホワイト・リボンのフロッピー。

スーパー・ホワイト・ハブリングを5インチ全機種に採用しました。TDKフロッピーディスクNEWシリーズ。

フロッピーディスクは、エレクトロニクス時代の紙。大切なものを記憶するには、タフでなくてはなりません。そこで白いハブリングでセンターホールを強化。その他このNEWシリーズはすべてに規格をこえるマージン(余裕)を実現しています。

◎超微粒子磁性材の採用などにより、記録・再生のウインドーマージンを大幅に拡大。さらに高い信頼性を実現しました。

◎複合型熱硬化バインダシステム、特殊潤滑剤を採用。2000万パス/トラック以上の耐久性マージンを保証しています。

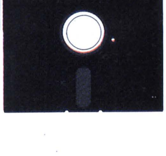
◎新開発のHPジャケットは、60℃の耐熱・耐候性を保証。しかも指紋や汚れのつきにくい表面処理をほどこしています。

◎クリーニング効果をさらに強化した専用のライナーも新開発。エラーの原因となるチリやホコリからディスクを守ります。

◎8インチ、3.5インチも同時新発売。TDKフロッピーディスクは全16機種。中心部をきたえよう、みなさん。◎お問合せ資料請求先は、TDK株式会社・磁気テープ営業事業部FD担当(〒103東京都中央区日本橋1-13-1 TEL.03-278-5059)



新発売
4シリーズ全16機種



(財)日本電子部品信頼性センター(RCJ)の品質認証フロッピーディスクに第1号で合格しました。

データポップ ニューゲームシリーズ

Word Land

アクション英語ゲーム
〈4 IN 1+〉
ワードランド

■対応機種 PC-8801・PC-9801
(ディスク1枚) ¥5,800

発売中！

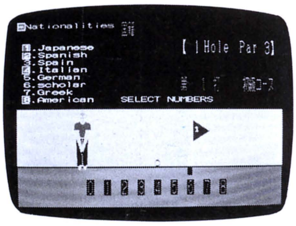
ゲームをクリアー。英語をマスター。

4つの楽しさに、つぎつぎとアタック。
熱中しているうちに、英語の単語力がアップしています。
エキサイティングな4つの英語ゲームに、便利な辞書つき。
〔1,2,3,4,いずれも、時間、単語の難易度により、初級、中級、上級コースに分れています。〕

1. PUTT & PUTT (パット・アンド・パット)

狙いをさだめて、ナイス・イン！

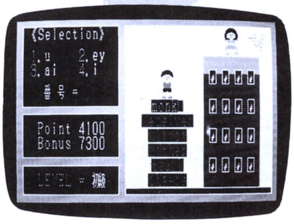
8つの単語の中から、同じ分野に入るものを選んでください。選んだものがすべて正しく、数も合っているときだけ、カップ・イン。キミは、アベレージ・プレーヤーになれるか。



2. FIRE UP (ファイアー・アップ)

炎の地獄からキミは少女を救えるか。

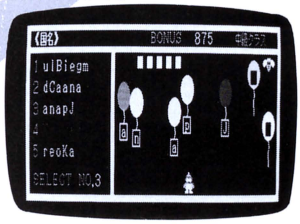
燃えさかるビルの屋上でキミの助けを待つ、美少女。ブランク(空白)のある単語がブロックに表示。あてはまる文字を正しく選ぶと、1階ずつアップします。9階で、無事救出。



3. BALLOON (バルーン)

風船、整列！とペンギンが言ってます。

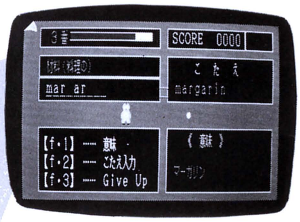
空に浮んだ、アルファベット入り風船。でも、並び方はランダムです。正しい順序に並べかえてください。正しい単語が出来たら、ペンギンも大よろこび。次に進むことができます。



4. TARGET (ターゲット)

命中までにいくつできる!?時間で勝負。

問題の単語の分野と文字数から、その単語を予想してください。正しいスペルをプット・イン。さあ、制限時間内にいくつ出来るか。刻々と、タヌキに弾丸が迫っていきますよ。



5. DICTIONARY (辞書)

23分野にわたる総数670の単語をすべて日本語の意味をそえて、アルファベット順にならべてあります。

速報

御注方は全国のマイコンショップ及び全国の書店にてお取りつぎいたしております。丸善のOAショップ(東京日本橋)ではデモンストレーションを行なっております。

DATA POP
SAM ENTERPRISE GROUP

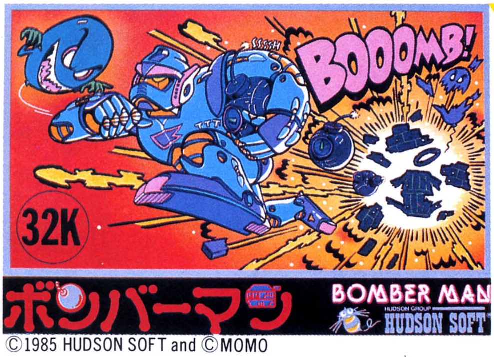
開　発：㈱データポップ ☎03(584)1522
発売元：㈱サムエンタープライズ ☎03(584)1566
〒107 東京都港区赤坂2-13-19 多聞堂ビル4F

ハドソンのファミリーコンピュータ™用カセット



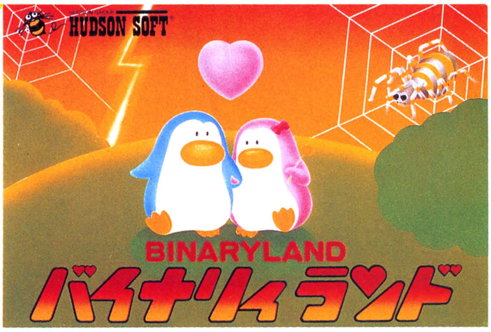
BOMBER MAN ボンバーマン

BINARYLAND バイナリィランド



©1985 HUDSON SOFT and ©MOMO

好評発売中!



©1985 HUDSON SOFT and ©MOMO

バクダンをセットして風船オバケをつぎつぎに爆破!爆弾の強さは15段階だ。さあ、迷路にかくされた宝物をうばい、地上に脱出して、キミはランナーに変身できるかな?!

〈HFC-BM〉希望小売価格4,900円

鏡の国の森にまよいこんでしまったグリンとマロン。グリンが右に行けば、マロンは左、いじわるなスパイダーにもジャマされて、2人はなかなか出会えません。2画面同時進行のパズル迷路がキミの頭脳をちょくげき!!

〈HFC-BI〉希望小売価格4,900円

"ガンバレ"ハドソン

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18ハドソンビル☎011-841-4622
ハドソン東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1ハドソンビル☎03-260-4622
ハドソン大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2-3-2☎06-644-4571
ハドソン名古屋/〒460 名古屋市中区栄4-2-10小浅ビル6F☎052-261-3167
ハドソン福岡/〒812 福岡市博多駅東2-4-30いわきビル☎092-474-9065
ほか営業所 東北・金沢・岡山・広島・鹿児島・沖縄



ハレー彗星、大接近

一生に一度見ることができるか、できないかのハレー彗星が76年ぶりにやって来る。85年９月頃から最大接近の86年２月を頂点に夏頃まで思う存分にハレー彗星の軌跡を天体望遠鏡で楽しもう！

優れた性能、使いやすさは抜群……スタンダードシリーズ

小、中、高校生、ビギナーに最適。性能は一級品。操作も簡単。手軽に天体観測が楽しめます。



ジュニアスター普及型

標準価格 ¥16,500 屈折式・経緯台〈木製三脚つき〉

●対物レンズ有効径……50%(アクロマート)
●焦点距離……800%

●接眼レンズと倍率	
	F8%……100倍
	F20%……40倍
	地上用T-18%……44倍

●口径比……1:16　●極限等級……10.2等
●集光力……51×　●ファインダー……6×24
●分解能……2.32″　●重量・約2.3kg(三脚含)
●付属品……サングラス・天頂ミラー

ムーンライト普及型

標準価格 ¥22,500 屈折式・経緯台〈木製三脚つき〉

●対物レンズ有効径……60%(アクロマート)
●焦点距離……800%

●接眼レンズと倍率	
	H8%……100倍
	H15%…53倍　H25%…32倍
	地上用T-18%……44倍

●口径比…1:13.3　●極限等級……10.7等
●集光力……73×　●ファインダー……6×24
●分解能……1.93″　●重量・約3.2kg(三脚含)
●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム 太陽絞りキャップ

スカイメイトDX普及型

標準価格 ¥29,800 屈折式・経緯台〈ワンタッチ式アルミ三脚付〉

●対物レンズ有効径……60%(アクロマート)
●焦点距離……800%

●接眼レンズと倍率	
	SR6%……133倍
	K12.5%……64倍
	K20%……40倍

●口径比…1:13.3　●極限等級……10.7等
●集光力……73×　●ファインダー……6×24
●分解能……1.93″　●重量・約3.7kg(三脚含)
●付属品……サングラス・太陽絞りキャップ・ダイアゴナルプリズム(天頂観測用)

スカイウォーカーDX普及型

標準価格 ¥34,800 屈折式・経緯台〈ワンタッチ式アルミ三脚付〉

●対物レンズ有効径……60%(アクロマート)
●焦点距離……910%

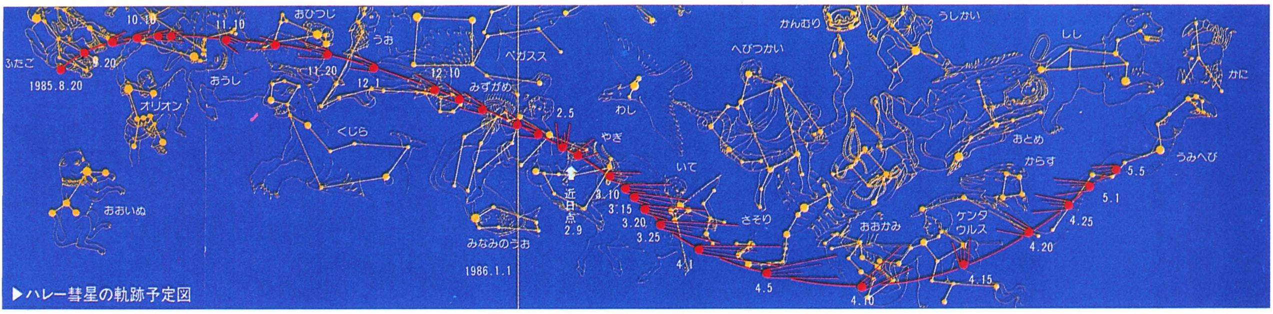
●接眼レンズと倍率	
	SR6%……151倍
	K12.5%……72倍
	K20%……45倍

●口径比…1:15.1　●極限等級……10.7等
●集光力……73×　●ファインダー……6×24
●分解能……1.93″　●重量・約4.1kg(三脚含)
●付属品……サングラス・太陽絞りキャップ・ダイアゴナルプリズム(天頂観測用)

●お求めは、全国のカメラ店、デパート、眼鏡店でどうぞ。

'80年代の映像をクリエイト **Kenko**

光学製品はケンコー　フィルター　撮影レンズ　双眼鏡　天体望遠鏡　顕微鏡



世界初のシステム型経緯台､組合せも自在…KDS〈システム〉シリーズ

ビギナーからマニアまで使用目的に合せてシステムを生かせる高級タイプ

●各種共、理振法準拠品



KDSシリーズは世界初の経緯台のシステム型天体望遠鏡です。共通プレート採用により鏡筒の交換は自在、小口径望遠鏡から大口径へグレードアップも思うがまま。ケンコーKES・NEシリーズ(赤道儀)との互換性もありますから、赤道儀部のみの購入でシステムアップも計れます。

:カメラマークによる説明はケンコースコープアダプターによる撮影の可否を示しています。

SYSTEM 高級型

KDS★607

標準価格 ¥46,000 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

●対物レンズ有効径……60%(アクロマート)
●焦点距離……700%

●接眼レンズと倍率	
SR6%	116倍
K12.5%	56倍
K20%	35倍

●口径比…1:11.7 ●極限等級……10.7等
●集光力……73× ●ファインダー……5×25
●分解能……1.93″ ●重量…約6.9kg(三脚含)
●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

SYSTEM 高級型

KDS★609

標準価格 ¥48,500 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

●対物レンズ有効径……60%(アクロマート)
●焦点距離……910%

●接眼レンズと倍率	
SR6%	151倍
K12.5%	72倍
K20%	45倍

●口径比…1:15.2 ●極限等級……10.7等
●集光力……73× ●ファインダー……5×25
●分解能……1.93″ ●重量…約7.1kg(三脚含)
●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

SYSTEM 高級型

KDS★810

標準価格 ¥62,000 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

●対物レンズ有効径……80%(アクロマート)
●焦点距離……1,000%

●接眼レンズと倍率	
SR6%	166倍
K12.5%	80倍
K20%	50倍

●口径比…1:12.5 ●極限等級……11.3等
●集光力…131× ●ファインダー6×30(広視界型)
●分解能……1.45″ ●重量…約7.8kg(三脚含)
●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

株式会社ケンコー
東京販売部 〒176 東京都練馬区中村南3の18の8 ☎03(999)6066代表
大阪販売部 〒542 大阪市南区南船場1の4の11(モリビル) ☎06(262)2641代表
名古屋営業所 〒460 名古屋市中区丸の内3の14の5 ☎052(961)9146代表
福岡営業所 〒812 福岡市博多区奈良屋町1の20 ☎092(281)1319代表

Hello Challenger Book

ハロー・チャレンジャー・ブック

話題のアドベンチャー・ゲーム・ブック!!

この物語の主人公はあなたです。ストーリーは、いくつにも分かれていて、結果は何通りも用意されています！　さあ冒険に挑戦!!



●成功か失敗か、それは判断力とサイコロ次第!!

魔法使いナシアンの旅

滝永　悟
●450円

あなたは16歳の魔法使いの少年。老師から託された手紙をふところに故郷へ旅立つ。盗賊、王、姫、剣士たちが登場するファンタジー。

●あなたは大金を手に入れられるか!?

10億円を奪え！

雅　孝司
●400円

通信衛星輸入をめぐり、10億円の賄賂が動く。美少女を助手に君は、その大金をこっそり横取りしちゃうのだ。

●あなたは宇宙の平和を守れるか?

宇宙植民地を救え！

影山貴市
●450円

遠い未来、辺境の星。あなたは宇宙調査官として人類救出のために大活躍します。相手はモルゴス人とアムネシア人！

●日本で初めて!本で楽しむシミュレーションゲーム

撃突！第7機装兵団 モニュメントの謎

構成
高橋昌也
●520円

あなたは重罪犯だけで編成された第7機装兵団の優秀な兵士です。自分の能力を駆使して敵と戦います。勝つも負けるも、あなた次第。さあ、ゲームにチャレンジ！

●一人前の女魔法使いをめざしてチャレンジ!!

女魔法使いフィルス 聖なる樹を求めて

武田邦人
●420円

きみは17歳の女の子。かけだしの魔法使いだ。覚えたての呪文を駆使して、白い樹を探そう！夢がいっぱいの物語!!

●きみは果たして—敵の「最終要塞」を撃破できるか!?

惑星連合の危機

高橋昌也
●420円

きみはオンボロフリゲート艦「ネルソン」の艦長だ。惑星連合と敵対するグルマン星では、とうとう「最終要塞」を完成させたという。いよいよ、きみの出番だ！果たして「最終要塞」を破壊できるだろうか!?

●あなたは果たして—財宝を手に入れられるか!?

エイリアン地底魔城

原作＝菊地秀行　文＝ミント・クルセダーズ
●400円

俺は箱船の回りを調べてみた。だが何の手がかりも得られない。畜生。トレジャー・ハンターの名が泣くぜ!!　俺は……

●あなたは英雄?　それとも——死体!?

騎士ローラン 妖魔の森の冒険

武田邦人
●380円

あなたは山と森に囲まれた村で育った16歳の少年です。——「実はギルフレスを倒す魔法の呪文が出来そうなのじゃよ」あなたは……?

●あなたはアイドル?　それとも——平凡なOL!?

出発！スターへの道

高橋昌也
●380円

あなたはスターを夢見る少女です。今日は「スター登場」の決戦大会。後楽園ホールに向かうあなたに老紳士が話しかけます。あなたは…?

㈱朝日ソノラマ
東京都中央区銀座4—2—6
〒104
☎03(563)6021〜3





続報

キミのお年玉作戦のための特別情報

来るか!?ファミコンディスク

1/21ディスクシステムがベールをぬぐ!

キミのファミコンに、このディスクシステムを取りつけると、キミのゲームライフにどんな変化が起きるのか、くわしい話は前号でしたけれど、もういちど整理してみよう。

①ディスクカード1枚の記憶容量がいままでのカセットの約3倍になるために、アドベンチャーやロールプレイングのような大容量ゲームがファミコンで実現できる。

ディスクシステム

ディスクドライブとRAMアダプタがセットで15,000円。ディスクカードは2,500円(新作は解説本付2,600円)



ディスクライター



モニタテレビ
ディスクライターのコマーシャル、インフォメーション、操作手順、COPY待ち画面、書きかえしたいソフトコードと回数が表示される

ディスクカードスロット
キミのディスクカードをさしこむところ

ソフトパックスロット
キミが書きかえたいソフトをここに入れる

操作電子鍵
お店の人がカギを入れて書きかえ操作をする

ソフトパック
ソフトウェアが収納してあるところ

スピーカー
楽しい音楽が流れてくるところ

全国100店にまず設置されるディスクライター。お店のひとが書きかえてくれる。書きかえ料はたったの500円

②ゲームのいろいろな情報をディスクカードに残しておくことでいったんゲームを中断しても、そのつづきから楽しむことができる。

③最高得点、名前、メッセージなどのデータを書きこむことができる。

④ディスクライターのあるお店にいけば、新しいゲームに書きかえてもらえる。

⑤将来的には、電話回線を使ったネットワークシステムによって、知らない友だちと画面上でゲームをしたりおしゃべりしたり、またゲームのデータを電話から送ってもらったり、という可能性もある。

……というわけ。

ところでこの5つのお楽しみのなかで、なんといってもキミたちにとって楽しみなのが①のアドベンチャーやロールプレイングが楽しめる、ということだと思う。単純なシューティングゲームにはとっくにあきてるキミ、ドルアーガの塔やスーパーマリオに夢中になったキミなら、もうわかるね？ そう、広一い迷路があったり、ゲームの途中でひろったものでパワーアップしたり脱出したり、という考えかたは、もともとはアドベンチャーやロールプレイングゲームのもの。ディスクではだからもっと複雑なドルアーガやスーパーマリオが楽しめると思っていい。いままでのファミコンゲームにあきてパソコンでアドベンチャーと思っていたキミ、早まるな。ディスクの新作ゲームに期待しようじゃないか。

&アドベンチャー時代！

ファミコンのディスクシステムと新作ソフトがいよいよ1月21日より発売される。待ちに待ったファミコン・ゲームの新時代の到来だね。お年玉をまだしっかりにぎっているキミ、この記事を読んでから、ディスクを買うかどうか決めてほしい。

ソフト第1弾はファミコン流AVG&RPG

ゼルダの伝説



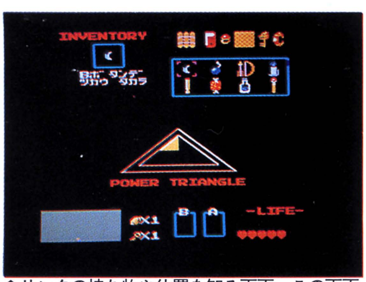
↑リンクはゼルダ姫を救うために、トライフォースの隠れた8つの地下迷宮を探す旅に出た。



↑行く手をオクタロックたちが妨害する。しかし彼らを倒すと金塊や生命力を手に入れられる。



↑地下迷宮にはいろいろなナゾや魔物との戦いが待っている。無事脱出できるかな？



↑リンクの持ち物や位置を知る画面。この画面で使用する武器や宝物を選ぶ。

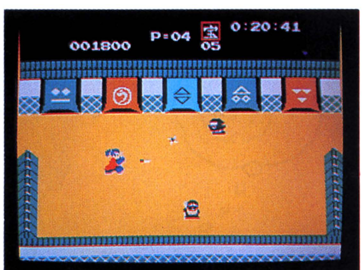
謎の村雨城



↑川の中から下忍が飛び出し、中忍がゆく手をふさぐ。進める道は2つあるけど、どちらかな？



↑天狗出現。つむじ風の中から現れた天狗は、小さなつむじ風を投げてくる。逃げるが勝ちかな？



↑地蔵の立っている宿場は、道中の最後のシーン。この宿場を通過すれば次は城内だ。

というわけで、なんといっても興味深いのが、ディスクシステムにのる新作ソフト。ぼくらとしては、システムそのものより、それにのるソフトの質でディスクシステムを買うかどうか、決めたいところ。

さて、新作2本はリアルタイム・ロールプレイング『ゼルダの伝説』とリアルタイム・アドベンチャー『謎の村雨城』。いずれもファミコンゲームの新しいジャンルに挑戦している。

『ゼルダの伝説』は、ゼルダ姫が脱出させた乳母のインパをリンク（主人公）が森の中で助けるところからはじまる。インパは森の中に8つに分け隠されたトライフォース（魔の三角形）を集め、ガノンを倒してくれと話す……。トライフォースの謎を解き明かし決死のゼルダ姫救出の旅に出るリンクのゆくてをさまざまな魔物がおそう……。

『謎の村雨城』は、忍軍や妖術使いの待ち受ける5つの城をクリアーし、5個の"謎の玉"を手に入れる。そしていよいよ"ムラサメ"のすむ謎の城へ。

以上が2作のおおまかなゲームストーリー。小説を読むように、ドラマを楽しむようにゲームを楽しめるとのこと。いずれ"人気ゲーム必勝法"企画で会える日を楽しみに待っていてね。

ファミコンディスクゲームはこうなる!!



■ファミコン事情通/ユニバーサル塚田

「うちでもディスクソフトを発売するぞ！」と手をあげてくれるソフトハウスは、任天堂以外、まだない。それでも、ひそかに準備を進めているところはあるんだ。そーゆうひとたちのないしょ話では、ディスクの特色をいかしアドベンチャーやロールプレイングの開発を考えているようだが、あくまでファミコンらしいアクション性はふんだんに取り入れていくということだ。たぶん、パソコンのそれとは一味ちがう、ファミコン・アドベンチャー&ロールプレイングの世界が今年は築かれるのでは、と期待している。ROMカートリッジのときにゲーセンメーカーが活躍したように、ディスクではパソコンのソフトハウスがごちゃまんソフトを出してくれると楽しいのだが……。

How to Win ファミリーコン

FCチャレンジ(ツインビー)/パッ
イヤー無敵モード/ヴォルガードII
ナリィランド/ボンバーマン/超時

前号にひきつづき、今月もファミコン特集でいくぞ。
もちろん、新しいソフトの情報ばかりだから、友だちより早く読んでイバッておくれ。
㊙福袋もキチンとついて、ますますパワーアップなのだ!!



 イラスト/中野豪

クランド／ソンソン／スペランカー／袋とじ企画トップシークレットテレフォン（スカイデストロ
／ポートピア連続殺人事件／テグザー／プーヤン／ボンバーマン／バイナリィランドほか）／バイ
空要塞マクロス／ぺんぎんくんウォーズ／ダウボーイ／基本スコア表／新製品速報＋うわさばなし

ピュータ™ 特集





アイドルFC 編集部で チャレンジ

大好評の月刊化記念特別企画、アイドルFC（ファミコン）チャレンジ。第2回目は、あの網浜直子ちゃんにチャレンジしてもらったぞ。場所は、なんと我がコンプティーク編集部。ミーハー編集部員全員が見守るなかで、3つのゲームにチャレンジしてくれた直子ちゃん。ツインビーのベルの法則も大公開してしまうぞ。

まずはツインビー 2人プレイでワクワク

最初にチャレンジしてもらったのは、いま話題のニューゲーム〝ツインビー〟だ。ゲームセンターでもやったことがないという直子ちゃんに、編集部の高野氏がコーチをかって出た。「このゲームはね、2人でやった方が楽しいんだよ」といいながら、楽しそうにツインビーをあやつる高野氏。はじめのうちは、なんだかわからない……という感じだった直子ちゃんも、だんだんゲームがわかってくるにつれて熱中しはじめる。なれない直子ちゃんを、なんとか助けようとして高野氏もがんばる。赤いベルを直子ちゃんに取らせようとしたり、ツインビーの前にまわってガードしたり……。そうこうしているうちに、直子ちゃんのテクもどんどんアップ。30分ぐらいの練習で、ついにオニオンヘッド将軍（1面の最後）を撃破。

〝う～ん指が痛いよー！〟といいながらも満足そう。高野氏も〝オレのコーチのおかげ〟というが、じつはワキで見ていた塚田氏が㊙情報を伝授していたのだ……。





◀一生懸命説明する高野氏。直子ちゃんも真剣な表情だね。

▼あ～あやられちゃう！　手が痛いよ～と必死の直子ちゃん

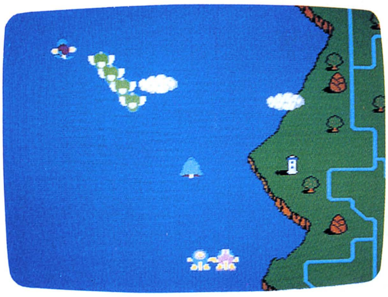




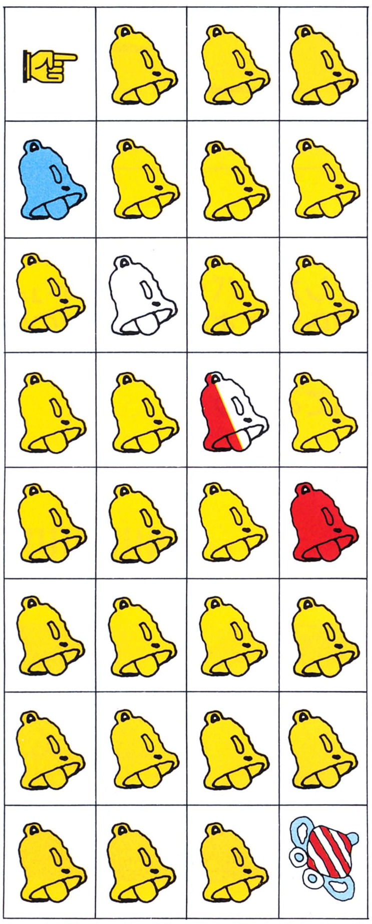
▲だいぶゲーム内容のわかってきた直子ちゃん。表情も明るいね。

これがベルの法則だ

これがその㊙情報。ベルの色が変化する法則だ。ベルを1回撃つごとに、下の表のように変化していく。この法則は、2つ以上のベルが出ているときにも変わらないので注意しよう。つまり、1つ目のベルに3発当ててから、2つ目に4発目を当てるとそのベルが青くなるのだ。自分が死んだり、ベルを落としたり、はちになってしまうと最初にもどってしまうぞ。また、白いベルは1つ、赤白と赤はどちらか1つ取ると、普通のベルしか出なくなってしまうので注意。この法則をおぼえておくと、計画的にパワーアップしていけるぞ。



▲弾を4発当てると、かならず青いベルに。



●やはりハードルでつまづいてしまった！
ハイパーオリンピック



▶110mハードルではころんでばかりいた直子ちゃん



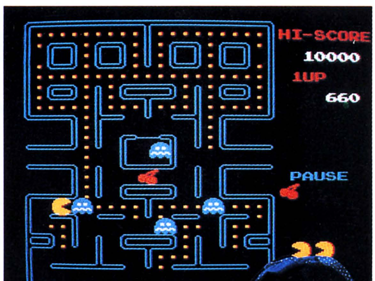
▼やった！　苦戦した走り幅とびをクリアした瞬間

前号に引き続き直子ちゃんにも「ハイパーオリンピック」に挑戦してもらった。

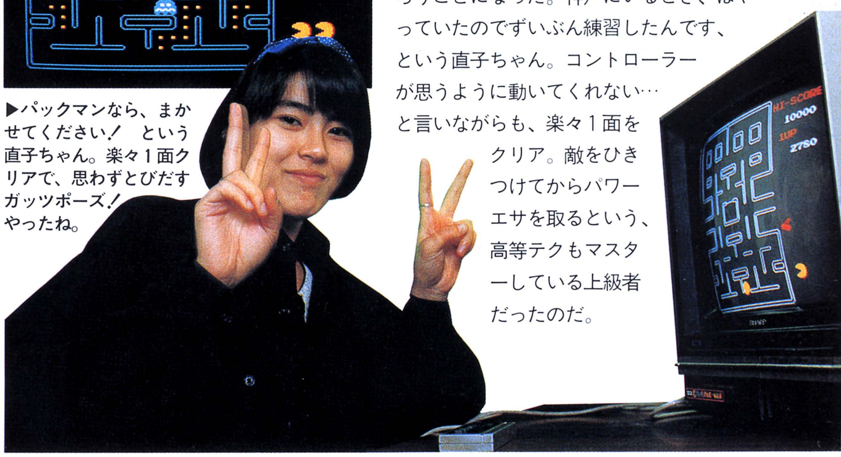
まずは100m走、コインを使うテクはお気にいりじゃなく、直子ちゃんの記録はすべて直子ちのかわいわいい指で出したもの。

それで記録は11.20秒。女の子としてはまあまあ。続いて走り幅とび。これはジャンプするタイミングに気をとられて、助走のスピードがたりず苦戦。でも、ここで直子ちゃんは5.55mをとび、隠れキャラのモグラを出してしまったのだ。しかし、次のハードルでタイミングよくジャンプすることができずリタイア。残念。

●アミハマも、これだったら自信あります！
パックマン



“ツインビー”“ハイパーオリンピック”でちょっぴり苦戦ぎみの直子ちゃん。“パックマン”だったら自信があるんですけど…ということで、さっそくチャレンジしてもらうことになった。神戸にいるとき、はやっていたのでずいぶん練習したんです、という直子ちゃん。コントローラーが思うように動いてくれない…と言いながらも、楽々1面をクリア。敵をひきつけてからパワーエサを取るという、高等テクもマスターしている上級者だったのだ。



▶パックマンなら、まかせてください！　という直子ちゃん。楽々1面クリアで、思わずとびだすガッツポーズ！　やったね。

網浜直子ちゃんプロフィール



今回チャレンジしてくれた網浜直子ちゃんは、神戸出身の17才（S43.8.12生）。ミスセブンティーン'84のグランプリに選ばれてデビュー。映画“バローギャングBC”TVドラマ“夏・体験物語”で大活躍。去年の10月にリリースした“恋は微熱（CBSソニー）”も好調。2月25日には待望のファーストアルバムも発売される予定だ。

いつもはあんまりお化粧をしない、ということで、今回もスッピン（素顔）でチャレンジしてくれた。が、カチッとメイクをすれば左の写真のように変身してしまう直子ちゃん。今年も歌にドラマにがんばってくれるはずだ。

How TO Win
ファミリーコンピュータ™

不思議の国の不思議な旅

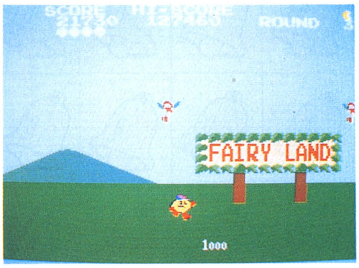


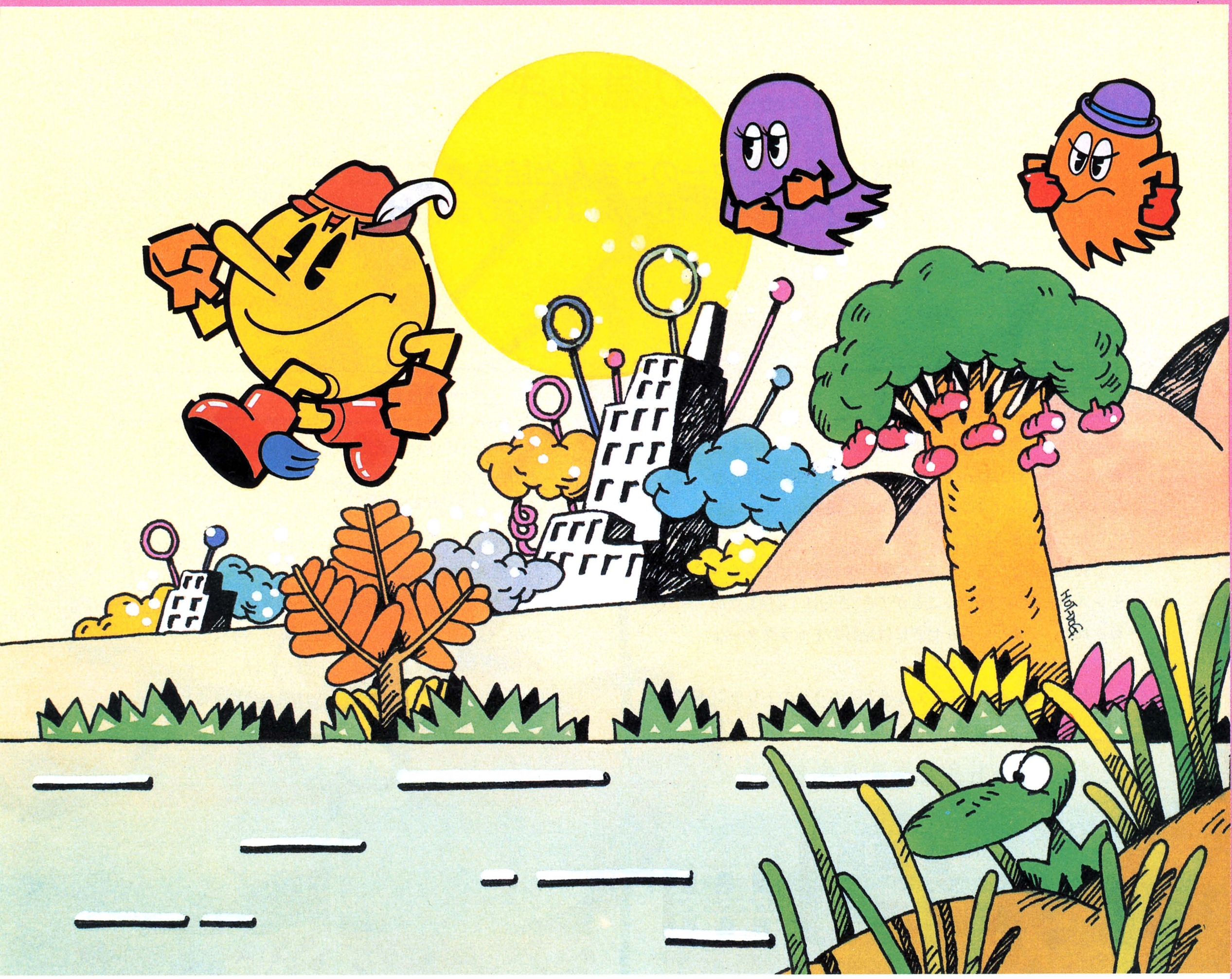
前号でチラッと紹介した「パック・ランド」。今回はその全容を明らかにすべく、堂々の特集を組んでみたのだ。それじゃ、これから一緒に不思議な旅へ出てみよう！

アーケード版とは違った味が…

なによりもアーケード版と大きく違うのは、マップの構成。アーケードでやりなれた人で、少々面くらった人もいるかもしれない。また、隠れキャラクターに関しても大きく変わっている。ゲームセンター派の人には、グラフィックやボリュームに不満があるようだけど、それなりに楽しめるのだ。





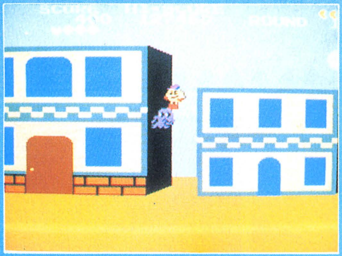


コントロールの復習

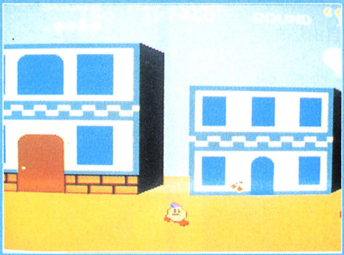
コントロールが従来のゲームに比べると特殊だったけど、もうマスターできたかな？　今回は少しこまかい動作について解説してみよう。

進行中に逆側のボタンをたたくと、急ブレーキがかかる。ジャンプのときは早く地上に降り立つことができる。高度を下げるのにも有効だ。――これの応用で、Ａボタンをたたき続けながらＢボタンを押すと、パックマンがツーっとすべっていく、「スライディング走法」なんてのもできるぞ（写真）。

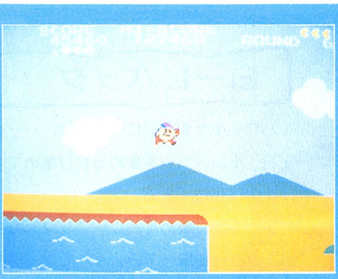
その他、モンスターの頭の上に乗れるということも見のがせない。スーの頭に乗って上昇し、屋根の上を歩いていく、なんてこともできちゃうのだ。ためしてみよう。



モンスターは頭の上だったら乗っても平気なのだ。ヒマなときはからかってやろう。



走っている途中で逆のボタンをたたくと、急ブレーキ。そのまますべることも…!?



ジャンプ台で湖を飛びこえる。ジャンプ中はボタンたたきっぱなしだよ！



ジャンプ中に逆側のボタンをたたくと、早く降下できるのだ。

不思議だらけの隠れキャラクター

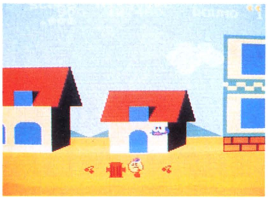
隠れキャラクターのごまんと詰まっているパックランド。思いきりあばいてしまおう！

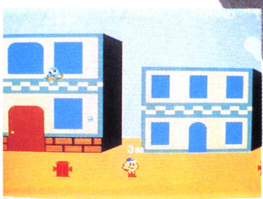
1—ヘルメット

トリップの最初の面に、進行方向の反対側から押すと動く消火栓（切り株orサボテン）がある。これを押しつづけると、パックマンのかぶっていた帽子がヘルメットに変わってしまうのだ。

これを取ると、モンスターの飛行機が落としてゆく小モンスターを頭で受けることができ、さらに１回300点加算される。こまかい点かせぎには絶好の**キャラクター**なので、ぜひ確保しておきたい。

ただし出す前にミスしてしまうと、もうそのトリップでは出なくなってしまうので、注意したい。





2—風船

トリップの帰りの面で、やはり障害物を押すと出現し、上昇して画面上方に消えてゆく。ぜんぶで６個あって、１つ100点だが、そのうち１つは7650点の当たりクジだ。

もたもたしているとあっという間に消えてしまうので、出したらすばやく取りに行こう。

なお、これら障害物を出すための、押せるものの位置だが、ラウンドスタート時のスコアとハイスコアとの兼ね合わせによって算出されるらしい。けっこうめんどくさいようだけど、興味のある人は研究してみるといい。

オール7650点風船もあるぞ。

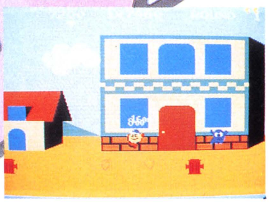


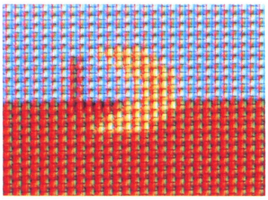


3—Lパック

パワーエサを有効に使うのは、パックマンシリーズの定石。モンスターを集めるだけ集めて、高得点をねらいたいのは当然である。

集めるだけ集めてパワーアップしたら、５匹目（3200点）にスーを取ってみよう。Lマークのついたパックマンが空中に現れる。パックマンがこれを取ると、残りタイムが得点に変換されてスコアに加算されるばかりか、スタート時のフルタイムに復活するのだ！　このあとすぐにゴールしてしまうか、飛行機を呼び出して小モンスターで「おこづかいかせぎ」をするか、それは自由だヨ。

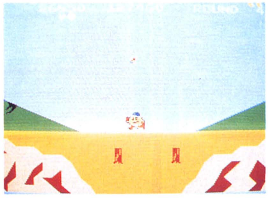


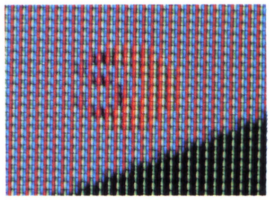


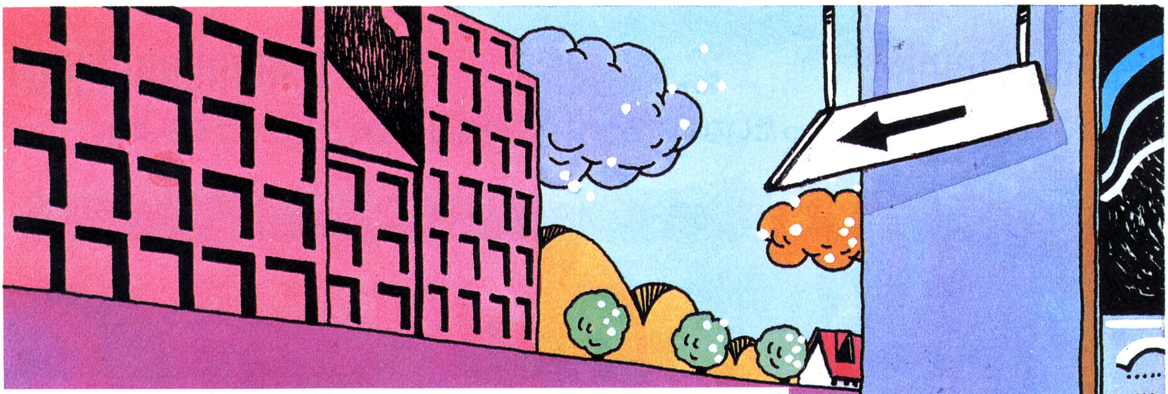
4—Sパック

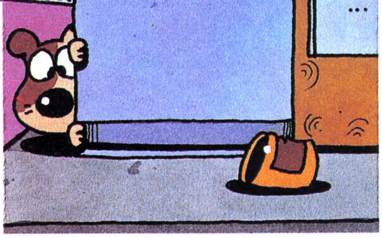
各ラウンドに出現する、黄色い花がある（このことについては後述）。これを行きの３面で欠かさず取って、帰りの１面でも取ると、そこでSマーク付きのパックマンが出現。取るとパックマンが１人ふえる。マップの中をしらみつぶしにさがさなくてはならなかったアーケード版にくらべると、とっても（？）カンタンなのだ。

このファミコン版では３万点と８万点での２回しか点数ではエクステンドしないため、Sパックの存在はとーっても貴重なのだ。せめてトリップ１くらいはしっかり取っておきたいね。









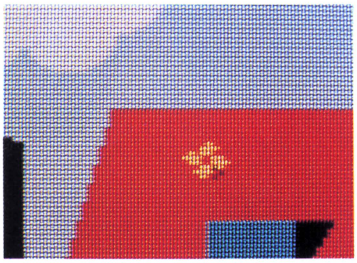
5—花の秘密

各ラウンドで一定の条件を満たすと、上空から３種類の花が降ってくる。その花の意味は？

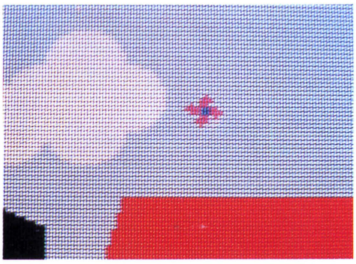
(1)イエロー　各面の特定障害物を押すと出現。Ｓパック出現のカギでもある。

(2)レッド　パワーエサを取って、モンスターを一匹だけやっつけると高速度で落ちてくる。

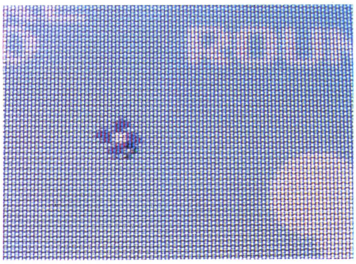
(3)バイオレット　タイムアウトになると降ってくる。同じトリップ内で４つ集めると7650点。



Ｓパックの断片!?　イエローの花。



高得点の裏ワザ使い、赤い花。



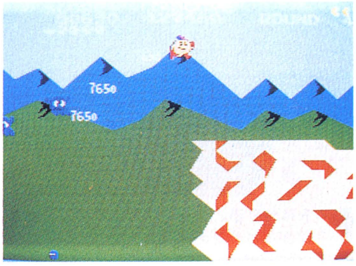
この花、４つ集めれば7650点。

6—快感のオール7650

「オールナムコ現象」と呼ばれるものがある。アーケード版では風船がぜんぶ7650点になる現象だったが、これがファミコン版にも存在したのだ！——ただし、こちらはパワーエサ。

上で紹介した「赤い花」を、行きの３面でのがさず取っていくと、帰りの面でパワーエサを取ってモンスターをやっつけたときに、200→400→800…ではなくて、7650、7650、7650…とナムコ点が連発できるのだ。うまくいけば、トリップ１だけで８万点以上のスコアが期待できるぞ。飛行機をうまくさそって、小モンスターをたくさん引きこむのがコツだ。

唯一残念なのは、Ｌパックが取れないということかな？

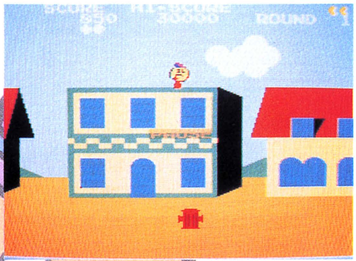


ナムコ点（7650点）の連続。この快感は一度味をしめるとヤメラレナイ！

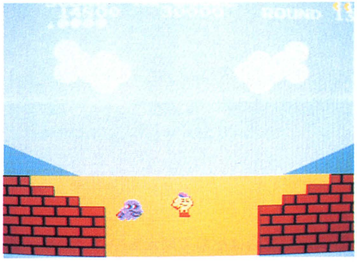
7—ワープ

なんとナマイキな(？)ことに、１Ｒから一挙に13Ｒまでワープできる方法があった！

やり方は、Ｌパックを取ったあと、パワーエサのすぐ左の小さい家から屋根をつたってゴールし、ブレイクタイムで何点でもいいからボーナスを取る。他説もあるとのコトだ。ワープは楽だけど、13Ｒはメチャクチャに難しいゾ…！



屋根に上がるには、スーの頭に乗って上げてもらうのが、いちばんラク。

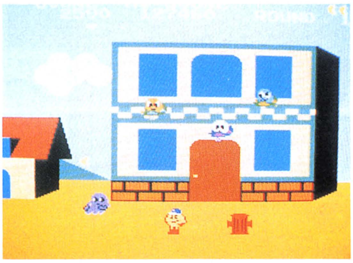


みごとに13Ｒに突入。この先何があっても、当局は一切感知しない…！

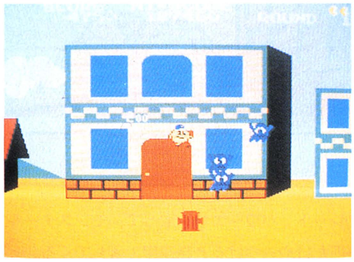
ファミコン版名場面集

ただプレイするだけではもったいない。各トリップの場面を写真で追っかけてみよう。

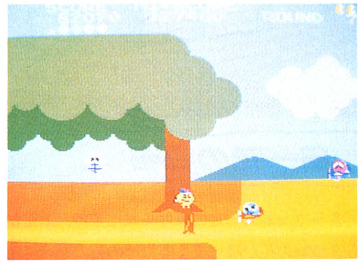
TRIP-1　1R-街　2R-森　3R-崖　4R-崖



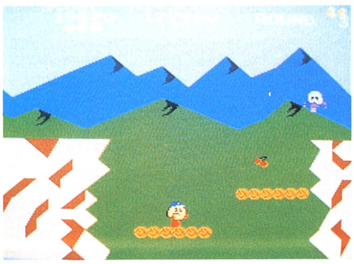
まずは１Ｒ。モンスターたちの攻撃をかわしてひたすら走ろう。



パワーエサを取って、モンスターをやっつける。Ｌパックもねらってみよう。



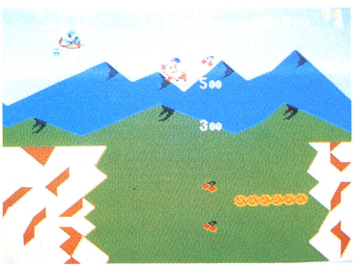
２Ｒは森の中。ＵＦＯとホッパーの攻撃は手ゴワイぞ！



３Ｒの丸太橋。進行方向と逆に回転しているので、気をつけたい。



こちらの丸太は、パックマンが近づくとおっこちていく、にくたらしいモノ。渡るときにはジャンプでいくっきゃない！

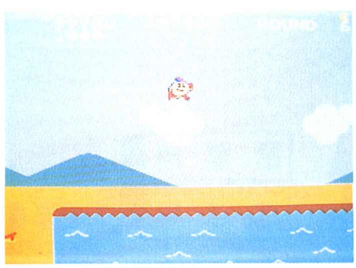


４Ｒは帰り道。フルーツも出るけど、あまり欲張るとアブナイ。

TRIP-2　5R-ウォーター・キャッスル　6R-砂漠と湖　7R-森　8R-街



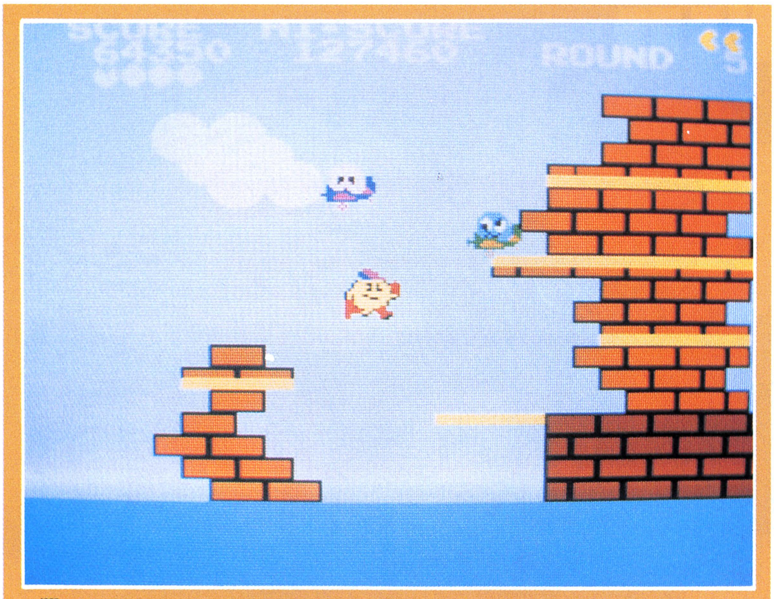
ジャンプ台は手前で助走をつけてから、目いっぱい踏んでジャンプ！



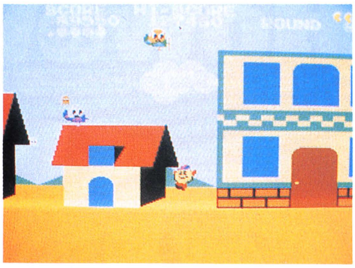
砂漠を走るパックマン。いいかげん、のどがかわきません…？



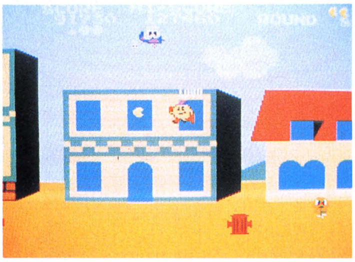
７Ｒも森のシーンだけど、２Ｒよりちょいとキビシイぞ。



ウォーター・キャッスルは慎重にかまえないといけない。あわてるとドボン！　と落ちてしまう。油断大敵ってわけだ。

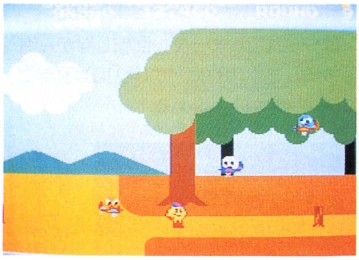


こんどの帰り道は街の中。前から来る飛行機には要注意だ。

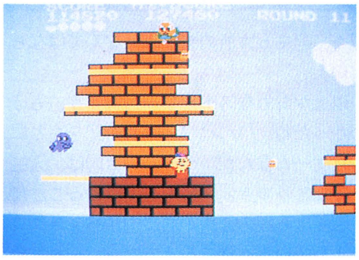


パワーエサはこんな高い所にある。フルーツもほとんど上のほうにしか出ないのだ。

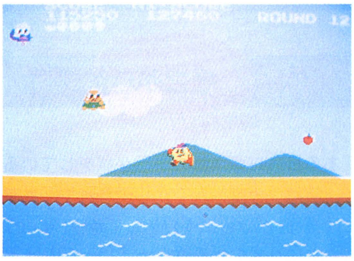
TRIP-3　9R-森　10R-崖と川　11R-ウォーター・キャッスル　12R-湖



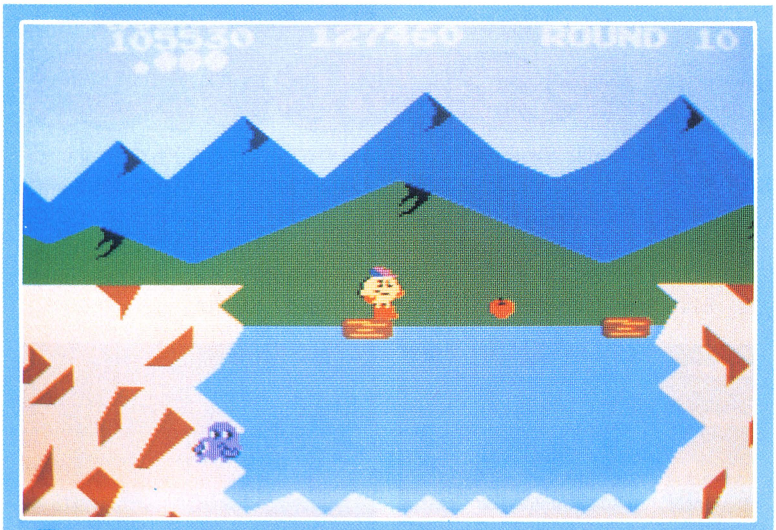
９Ｒ。なっなんと、いきなりまん前から飛行機が！



11Ｒはハンパじゃないむずかしさ。後半のＵＦＯとホッパーの攻略がポイントだ。



12Ｒは、ひたすら湖の上を飛んでいく。モンスターがまたまたオジャマ虫…！



ここは、もっともむずかしい10Ｒ。ガケ渡りのあとには、こんな場面もあったんだ。慎重に突破していこう!!

旅はいつまでも…？

ファミコン版「パックランド」は全16面、トリップ４まで用意されており、16Ｒをクリアすると１Ｒにもどる。トリップ４（13～16Ｒ）を紹介できなかったのが残念だけど、そこはキミたちのプレイで確かめてほしい。

たとえば、14Ｒ。しばらく進むと湖が待っているが、なんとジャンプ台がない。「こんなもんできるか！」と言いたくなりそうだが、方法はちゃんとあるのだ。

16面というのは少ないように思えて意外にボリュームがあるんだよね。

さて、キミは何回フェアリーランドに着けるだろうか…？

How to Win ファミリーコンピュータ

SONSON ソンソン



アーケードゲームで人気をはくした、2人同時プレイ、史上初のコミカルシューティングゲーム「ソンソン」がファミコンで登場。大魔人にさらわれた三蔵たちを救出し、天竺までの危険な旅に出発だ!!

天竺! そこが目的地だ

ある日、三蔵法師の一行が旅をしていると、突然、大魔人が空から現われて、三蔵と沙悟浄(さごじょう)、そして竜子(りゅうし)という名の馬をさらっていってしまった。あとに残されたソンソン［孫悟空］とトントン［猪八戒］は三蔵法師たちを助けるために、天竺へと急いだ。天竺への道は遠く、途中6カ所の砦をぬけなくてはならない。

以上がおもなストーリーだ。そう、もうわかったね。「ソンソン」は西遊記をもとにしたゲームなんだ。ゲームの目的は、天竺までたどりつき、「巻物」を受けとることだ。

画面は6段の通路が右に向かってスクロールしている。そこを4方向レバーと、発射ボタン1個(Ⓐ Ⓑ共通)でソンソンまたはトントンを操作して進むんだ。敵の体当たりや、ヤリの攻撃などを受けると、ソンソンはやられてしまって、回転しながら海に落ちてしまう。80000点以後、100000点ごとにソンソンが1人ふえるぞ。



◀天竺までの遠い道のりには危険がいっぱい

まず基本テクをマスターしよう

デクヤブリガンは全段各一匹ずつタテ1列になって現われるが、このときに上下にソンソンを動かしながら迎え撃つのが上策。もし撃ちもらして敵が近づいてきたら、今度は同じ段で左右に動いて、敵をその段にさそいこんで撃つようにすること。このときあまり左右のサイドに寄りすぎると、突然現われる敵に当たることがあるので注意。そして複数の敵の混合攻撃のときは、できるだけ上か下に寄って戦うことをこころがけよう。

もし敵にやられてしまってもあわてるな。ふたたびソンソン(トントン)が現われるときは〝キントウン〟に乗って出てくるのだが、これに乗っているあいだは無敵になっているのだ。

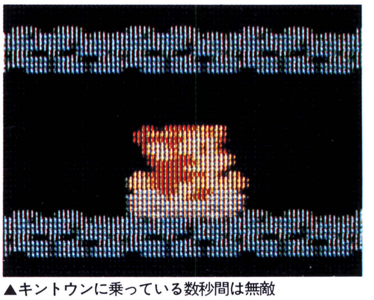
それから落とし穴は、早めにさけること。そして、アンブレ、ラニア、青次郎は撃つ段をきめて上下せずに撃とう。また赤次郎は止まっているときに全滅してしまおう。

2人プレイのときには、上と下である程度、分担して撃つといいだろう。写真のようにするとハンパな高さも撃ちやすいぞ。

最後に重要なことは、編隊の敵は全滅するとボーナスが入るということ。そしてタケノコだ。これは天竺までに64本あって、出現地点を通過すると、はえてきて500点、さらに取ると1000点だ。



▲ソンソン、トントンの2段攻撃



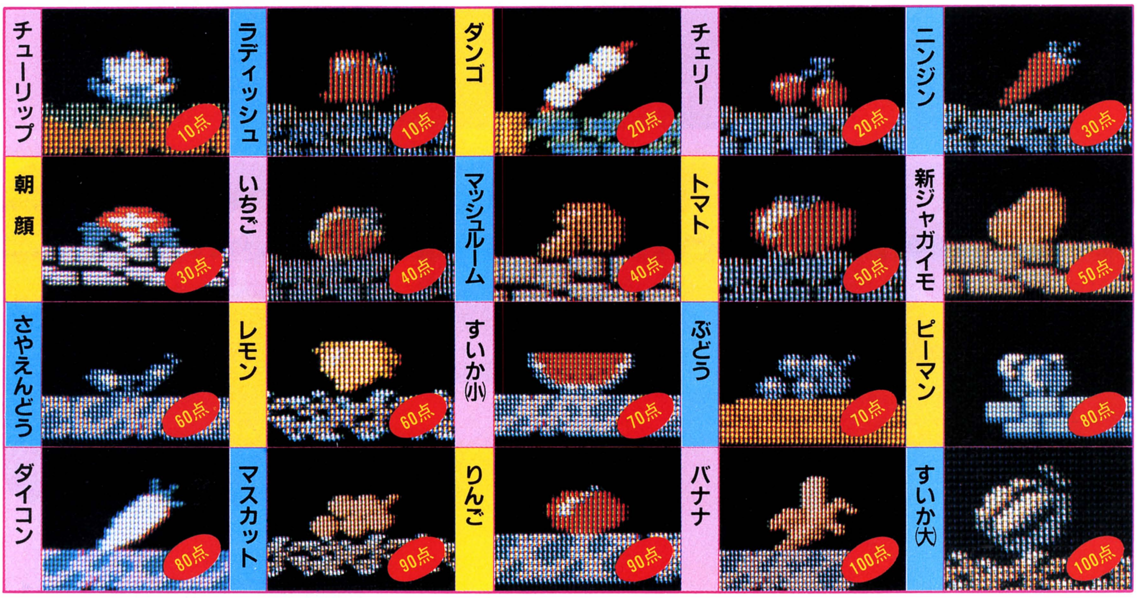
▲キントウンに乗っている数秒間は無敵

フーズ・インフォメーション

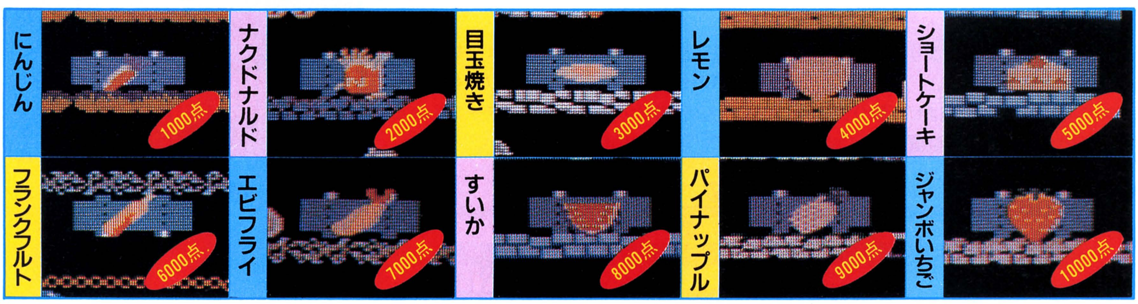
このゲームにはやたらおいしそうなフーズがでる。ここではこのフーズについて説明しておこう。まず天竺までには、決まった地点に20種類のスモール・フーズが置かれている。これは天竺に近づけば近づくほど、得点の高いものが配置されているんだ。後半のフーズの方がおいしいってわけ。

また、このスモール・フーズを6個取ると、その平均の点数の100倍のジャンボ・フーズが出現するんだ。つまりスモール・フーズを取るなら、できるだけ高いものを取った方があとで得するってわけ。とくにジャンボイチゴのおいしさは最高!! 10000点だ。

スモール・フーズ

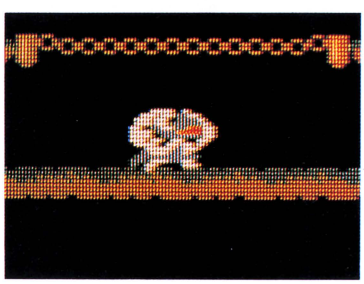


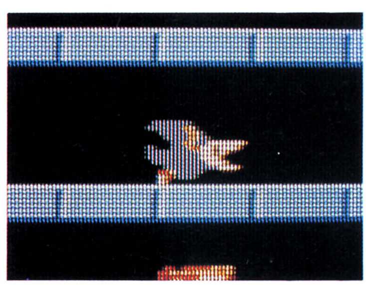
ジャンボ・フーズ



ジャンボ・フーズを取りのがしたら……

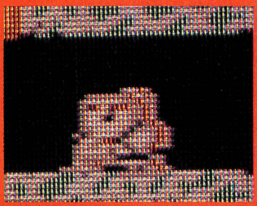
せっかくおいしいジャンボ・フーズを出したのに、敵の攻撃が激しくて取りにいけないことがある。こんなときにはこの2匹が活躍するんだ。1000～8000点のフーズをのがしたときにはエリマキトカゲが、9000～10000点のときにはミソラがそれぞれ左から右に走っていき、画面外でもとのフーズの約半分の点数のフーズに変わるんだ。点は低いけどなかなかかわいいからゆるしてあげよう。


▲いまどきエリマキトカゲとはトンでるね


▲なんでみそらというか？ 実はこいつはヒバリ

敵キャラの性格をおぼえて攻撃！

デク



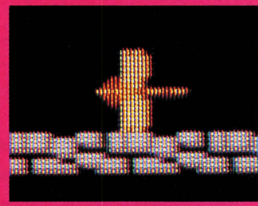
兵馬俑（へいばよう）をモデルにしたキャラクター。全段1匹ずつタテ一列に一度に登場するので、近づくまえに撃ちたおそう。落とし穴などに注意しないと意外とてごわいぞ。(全滅1000点)

ブリガン



ヤリをもってソンソンを追ってくる山賊。ソンソンと同じ段にいるとヤリを投げて攻撃したあと、Uターンして逃げていく。撃たれると鼻血を出して倒れる。（全滅1000点）

赤次郎



かならず画面右から出てきて、まとまったらいったん動きをとめる。ワンテンポおきソンソンの少し前をねらってくる。他の敵といっしょだとてごわい。　(全滅1000点)

ムサシ



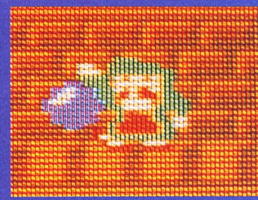
弧をえがいてソンソンの近くまでやってきて、いったんとまるが、動き出すとまた、弧をえがいてソンソンをねらってくるてごわい敵だ。モデルはハチ。　(全滅1000点)

スピンスカル



いきなり、画面上すべての段をうめて現われる。弾を4発あてるとヒビが入り、5発あてると破壊できる。先の方になるといきなりとび出してくるので注意。　(500点)

チェン

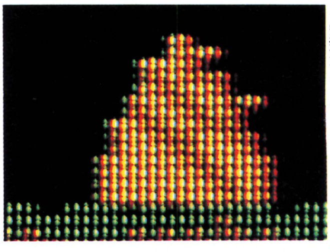


砦で登場。黒い穴からでてきて爆弾を投げてくる(爆弾は30点)。倒してもすぐに次のヤツが出てくる。ソンソンが同じ段にいかないかぎり、爆弾はなげてこない。　(150点)

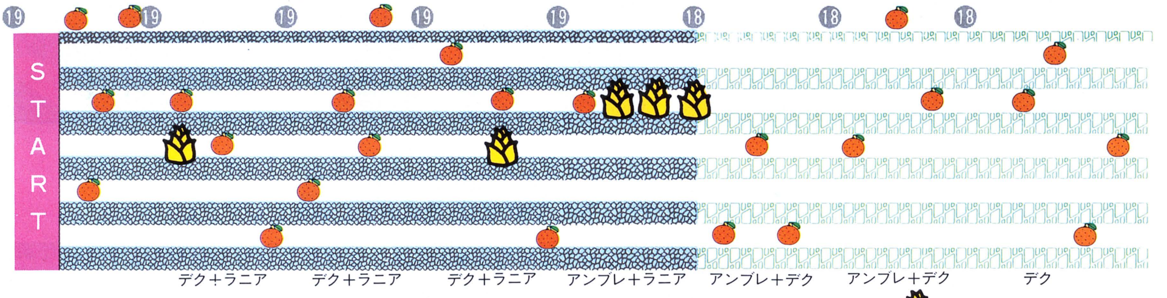
天竺までの全マップ

どうしても天竺にたどりつけないキミにこの全マップをおくる。

エクステンドするにはぜひ取りたい隠れキャラのタケノコ出現位置を、64本すべて発見ししるしておいた。◌印はスモールフーズの位置だ。これは2周目以後も変わらない。各エリアの敵の攻撃パターンもあるので、迎撃の参考にしてほしい。



◀栄養満点タケノコ！　1500点





この「ソンソン」には、たくさんのキャラクターが出てくるけど、似たようなヤツがみつからないのはどうしてだろう。それは各キャラクターにモデルがあり、さらに特徴づけがしっかりしているからだ。ここではそのキャラクターをみてみよう。



アンブレ



波形飛行するコウモリ。画面の上の方を右から左へ飛んでいく。2周目は左からもくる。（全滅500点）



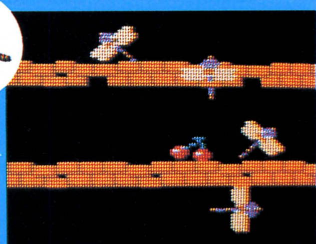
ラニア



放物線をえがいて海から飛びはねるピラニア。下から3段目にいて攻撃すると簡単だぞ。（全滅500点）



青次郎



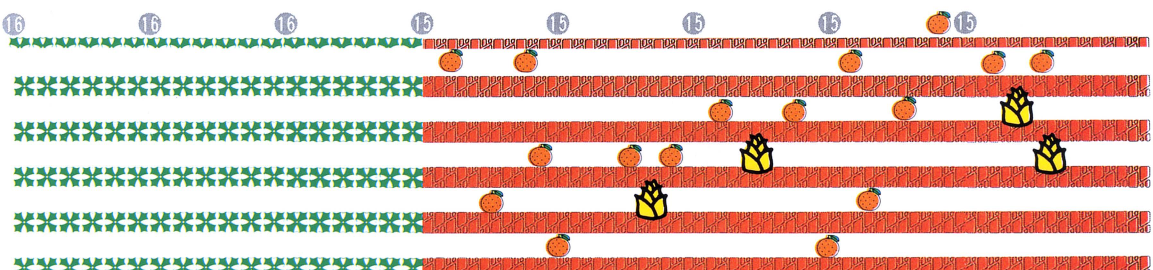
5匹くらいで旋回しながら飛んでくるトンボ。編隊の上の方を撃ったほうがラクだ。（全滅1000点）

大魔人

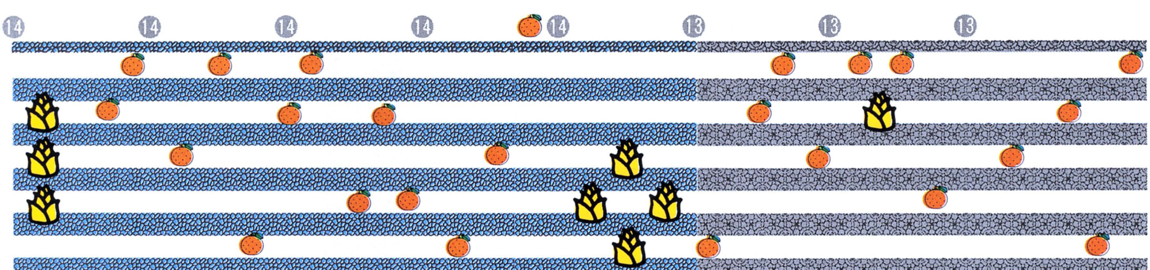


赤魔王・青魔王・緑魔王の3人が一緒に現われる。6発撃つともっている盾をなくして怒り出し、7発目を撃つと死ぬ。盾をもっているあいだはトマホークを投げてくるが、このトマホークのたて座標がずれてる時は、逃げろ。

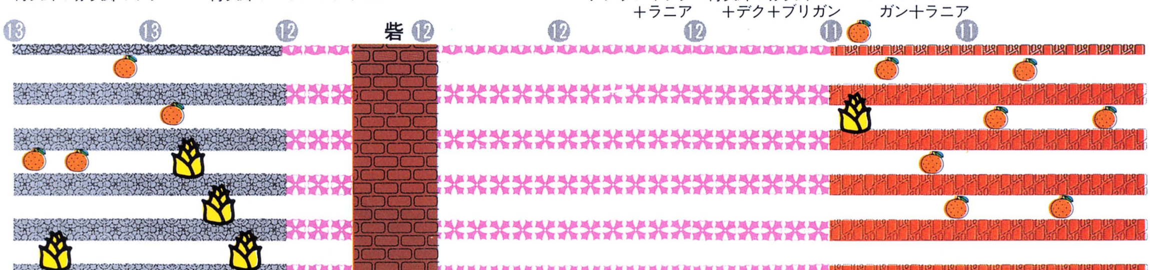
（3000〜10000点）



アンブレ　大魔人　アンブレ　青次郎＋赤次郎＋ブリガン　青次郎＋赤次郎＋ブリガン



青次郎＋赤次郎＋デク　青次郎＋ムサシ＋ブリガン　アンブレ＋デク＋ラニア　青次郎＋赤次郎＋デク＋ブリガン　アンブレ＋ブリガン＋ラニア



デク＋ラニア　赤次郎＋デク　赤次郎＋デク＋チェン　大魔人　デク＋ラニア　赤次郎＋アンブレ＋デク

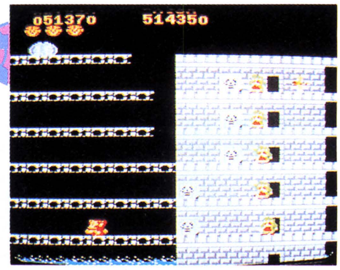
ゲームのヤマ場、砦(とりで)を攻略

この「ソンソン」には、天竺まで6カ所の砦があるんだ。これがうまくゲームにメリハリをつけているんだけど、これがなかなかてごわいんだ。とくにひとりプレイでソンソンひとりきりだと、ものすごくきついかもしれない。ここではその砦の攻略法について書いてみよう。

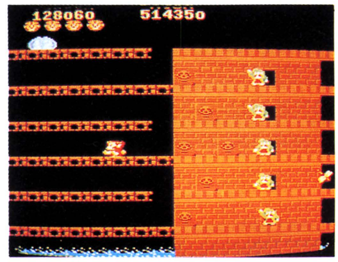
まず砦とはどんなものかというと、全段に黒い穴があいていて、ここからはチェンというキャラクターが現われる。このチェンは、ソンソンやトントンが同じ段にいると爆弾を投げてくる。もちろんこの爆弾にあたるとやられてしまうので、撃たなくてはいけない。(爆弾を撃つと30点)。高次の砦になると、チェンをたおしてもすぐ次のチェンが出るようになるぞ。

また砦ではスクロールが止まってしまう。スクロールを進めるには、5～8個あるウォールスカルと呼ばれるドクロのかかれた壁をすべてこわせばいいんだ。これは1個につき3発撃てばいい。しかし最初の方の砦はこれでいいけど、後半の方の砦ではウォールスカルの数も多く、ブリガン、デク、赤次郎などの攻撃がきついので次の2つの方法をつかってみてくれ。ひとつはブリガンかデクをひとり残してそれをよけながらウォールスカルをこわすという方法。もうひとつは下2段のウォールスカルをこわして、その段だけでねばるという方法。ウォールスカルをこわさなくても30秒ぐらいたてば、自然とスクロールが始まるんだ。

ウォールスカルをすべてこわすと、ボーナスとしてヤシチが現われるぞ！ 得点は4000点から10000点だ。



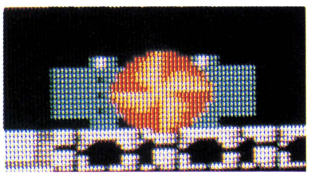
◀第1の砦 赤次郎の攻撃に注意！



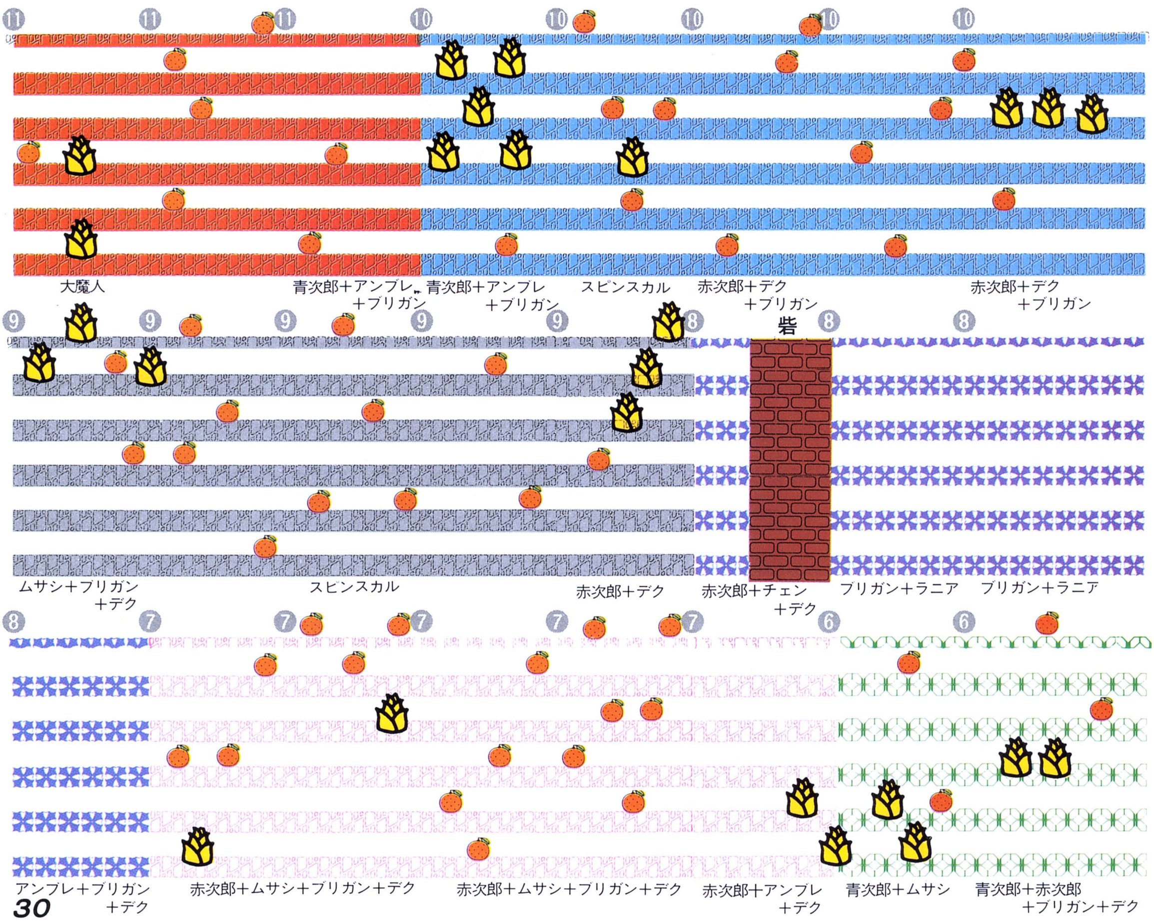
◀第2の砦 デクを数人残して戦え！



◀第3の砦 スクロール停止前に攻撃

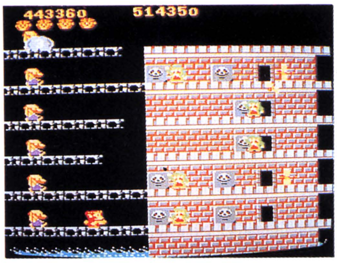

◀またまたの登場！おなじみ「ヤシチ」だ


◀これがウォールスカル。なかなかに不気味だ

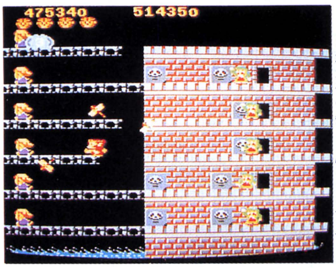




◀第4の砦 ブリガンのヤリに注意!



◀第5の砦 天竺は近いぞ



◀これが最後の砦だ、慎重に戦え!

1発逆転Powの出現法則

この「ソンソン」には、〝Pow〟が出現するぞ! このパウにはどんな効力があるかというと、画面じゅうに敵があふれてしまって逃げ場がなくなったりしたときに、Powを取ると、そのとき画面にいた敵キャラクターがすべてジャンボ・フーズに変わってしまうんだ。これはものすごく使えるぞ! でもそうそう使えるところばかりに出るとは限らないぞ。とくに大魔人の時に出たりしたら目もあてられない。何の効力もないからね。やっぱりスピンスカルがたくさんあるときとか、アンブレ、ラニア、赤次郎などが混合攻撃してるときに出てほしいよね。

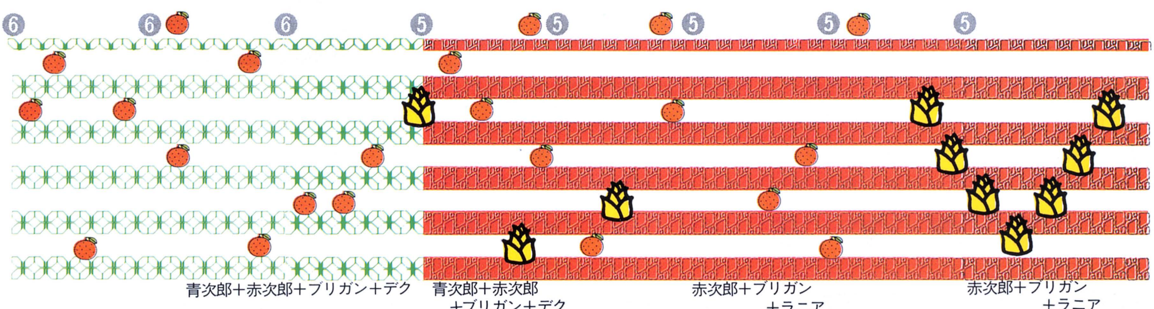
じつをいうとこのPowはねらって出すことができるんだ。ジャンボ・フーズを8個取ればいいというわけ。また天竺までにはあらかじめ3個のPowが設定されているので、さがしてみよう。

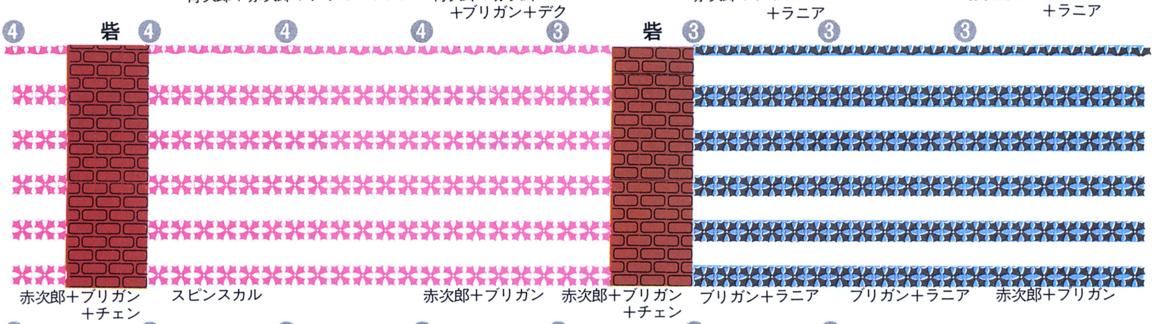


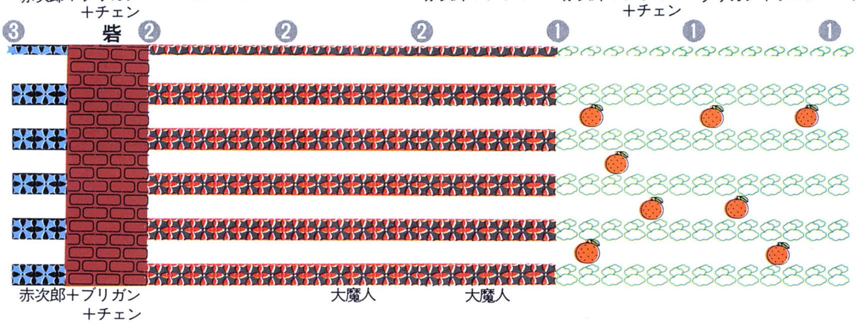




おーっとピンチ!! でもチャンスを見てPowを取れば、一発逆転、一網打尽というわけさ!!







▼これが天竺、キミはたどりつけるか



How TO Win
ファミリー コンピュータ™

SPELUNKER
スペランカー



古代文明の遺跡が、はかりしれないほど高価な宝物と一緒に、地中深く埋もれているという…。噂を聞きつけたキミは、単身、洞窟へとのりこむが…。スリルとアクションがいっぱいの、一獲千金、夢の大冒険旅行!!

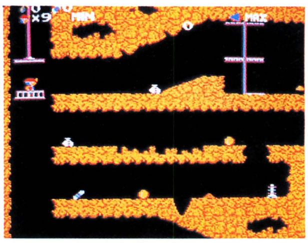
莫大な宝を求めて地底へ……

キミは地底探険家。広大な地下世界を、幻のピラミッドを求めて地中深く進んで行くんだ。人類未踏の地にのりこむキミにはさまざまな障害が……。岩や崖はもちろん、毒ガスや落とし穴などの自然物! そらおそろしいゆうれいや凶悪なコウモリなどなど。

キミの武器はゆうれいをやっつける銃や、岩を破壊するダイナマイト、コウモリを退治するフラッシュだ。ダイナマイトやフラッシュは、道に落ちているので、拾いながら進もう。銃は地面に立っている時なら、いつでも使えるゾ。

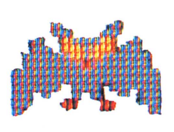
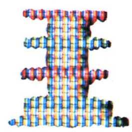
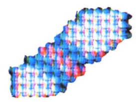
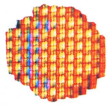
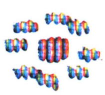
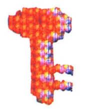
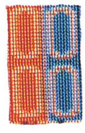
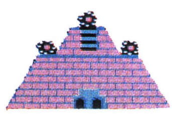
ほかにもコインやドル袋など、たくさんの宝物が落ちているので、どんどん拾おう。

1ラウンドは4つのステージに分かれていて、1つのステージをクリアして、下へと進むには、扉に閉ざされたチェックポイントを通過しなければならない。この時に青いカギと赤いカギが必要なんだ。だからいりくんだ洞窟内のどこかに隠されたカギを見つけることが大切だ。時間がたつにつれエネルギーが少なくなり、0になると死んでしまう! すばやくカギを取ろう! いざ夢の探険旅行に出発だ!!



◀エレベーターに乗り下へ下へ。いろいろな宝物が見える。カギはどこ？

登場するキャラクターたち

ゆうれい	コウモリ	エネルギー	フラッシュ	ダイナマイト	ドル袋
					
不気味な音楽にのり出現。銃で退治（2000PtS）	上から攻撃してくる。フラッシュ使用（1000PtS）	生命のもと! エネルギーが最大になる（100PtS）	コウモリをやっつけることができる（300PtS）	邪悪な岩をふっとばす時に使う（500PtS）	ザック、ザックとお金が入っている（500PtS）
コイン	**ミラクル**	**青カギ**	**赤カギ**	**チェックポイント**	**ピラミッド**
					
点数かせぎにたくさん拾っちゃおう（1000PtS）	取ってからのおたのしみ（100～1000PtS）	青い扉が開けられる。ある場所は一定（1000PtS）	青カギ同様、赤い扉を開けるのに必要（2000PtS）	通過しないと下へ行けない（10000PtS+α）	莫大な宝物が眠る伝説の建造物（50000PtS+α）

地下0メートル～100メートル

とくにやっかいな場所はないのでカル～ク……。といっても、じつはこのゲーム、操作に慣れるまでが、たいへんなのだ。主人公は、✚ボタン(上下左右移動)とＡボタン(ジャンプ)で動かせるんだけど、ちょっと高い所から落ちただけで、すぐ死んじゃうし……。

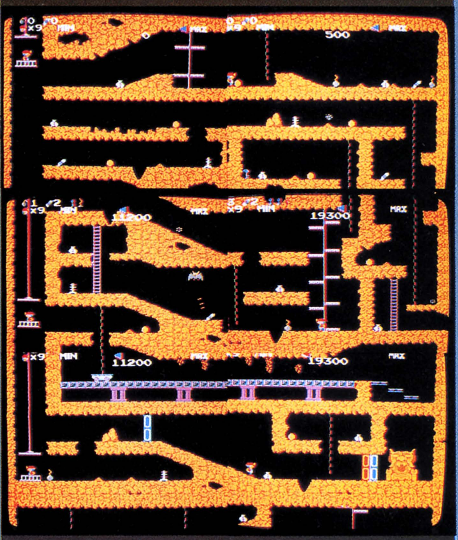
ロープからロープへ飛びうつる時などは、✚ボタンとＡボタンを同時に押すんだが、そのタイミングが、ヒジョーにビミョウなのだ。

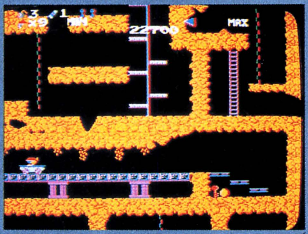
小岩を飛び越える時も、踏み切る位置をあやまると、はね返ってきて、それが命とりになることもある……。落とし穴も同様だ。



●**隠れキャラ**　取ると、一定時間内だが毒ガスやゆうれいなどの攻撃にあっても死なない

でも、何度もトライするうち、自然にテクニックが身についてくるはず。このゲームは、マップを覚えることが大切！　右の写真を参考にしてほしい。チェックポイントにたどり着くには青カギ2つ、赤カギが1つ必要だ。





▲トロッコで赤いカギを取りに行こう



▲やっと第1チェックポイントに到着！

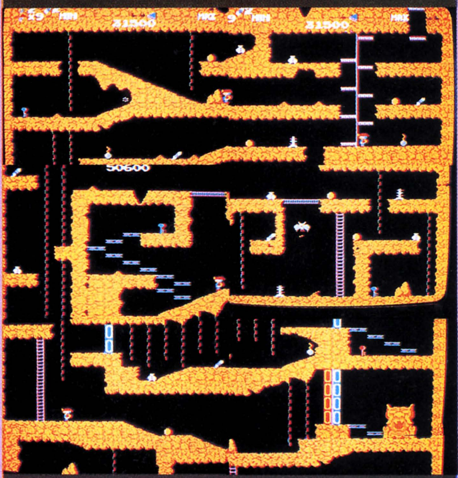
地下100メートル～200メートル

第1チェックポイントを通過すると、下へと通じるエレベーターが出現し、ステージ2へ……。

ゆく手をさえぎる大岩はダイナマイトでふっ飛ばそう！　✚ボタンの下を押しながらＢボタンを押すとセット完了。この時、セットした場所から、ある程度は離れていないと、爆発に巻きこまれて死んでしまうので注意!!　左上部にある青いカギを取り、下の段を左へと進もう。ロープを降りると、また青いカギが見える。これを取るには右から回らなくてはならない。そこでコウモリの登場だ！　キーキーと声をあげながら、毒ガスをまきちらしている。途中拾い集めたフラッシュで退治だ！　✚ボタンの上を押してＢボタンを押すとＯＫ！　青いカギは、赤いカギを取りにいくのに2つ、チェックポイントで1つ必要だ！　取りもらすな！



●**隠れキャラ**　ある特定の場所でジャンプすると現われる。取るとプレイヤーが1人増加



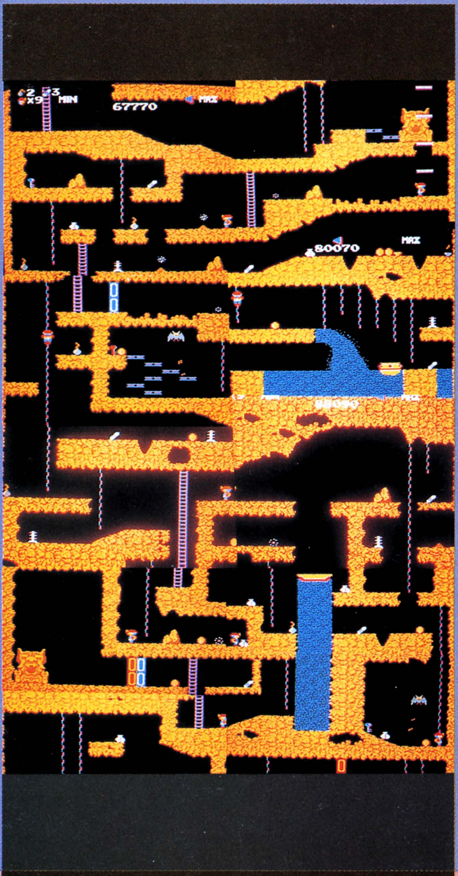


▲道には宝物がいっぱい！　たくさん拾おう



▲第2ステージを突破！　まだ先は長い！

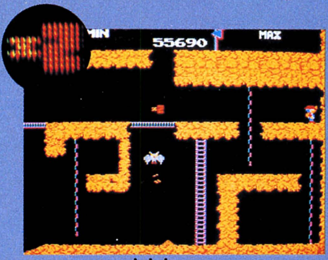
地下200メートル〜300メートル



第3ステージに突入!! 大岩を破壊して左へ進むと青いカギが見える。これを取って下へいくと、青い扉があり、この向こうが〝死の滝〟だ。赤いカギを取るためには、ここを通過しなくてはならない。ロープからロープへ飛びうつり、壺のようなボートに乗ってゆけ!

カギの前には、またしてもコウモリ登場……。フラッシュでしとめる! カギを取ったら、またボートをこいでもどろう。

下へ下へと進んで右へゆくと、(マップでは〝死の滝〟の真下にあたる)〝吹き上げる地下水〟に出くわす。地下水が、ボートを運んで



●隠れキャラ　かける2。取った宝物などの得点が倍になる。決まった時間内で有効

上下しているのだ! とびのって下へいこう。ここはたいした難所でもないが、ボートを1回逃がすと、もどってくるまで時間がかかるので、エネルギー切れに注意!!

下方に青いカギがある。これを取ってチェックポイントへ急げ。

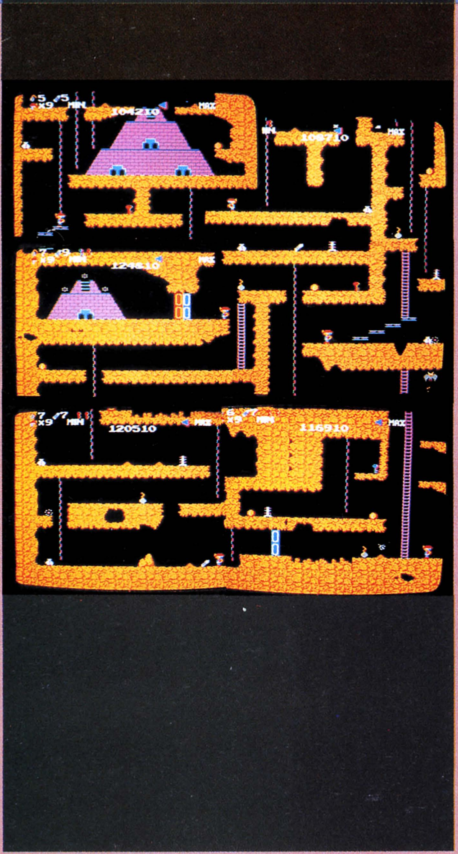


▲難所〝死の滝〟壺に乗って水の上をスイスイ



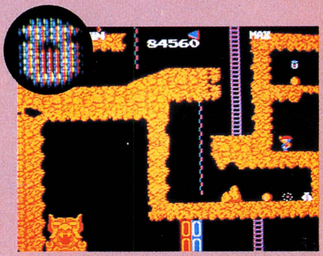
▲吹き上げる地下水がボートを押し上げる

地下300メートル〜400メートル



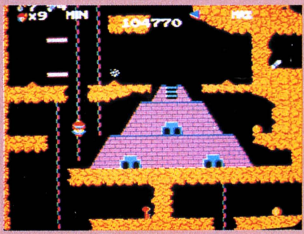
いよいよ、最終ステージだ! 下へ降りると、いきなり巨大なピラミッドが……。これが伝説のピラミッドか!? と胸を躍らせて、かけ寄るが中へ入れない。これはキミがめざすピラミッドではない。もうひとつのピラミッドというわけだが、いったいどういう意味があるのだろう。

とにかく、こいつはほっておいて下へ急ごう。赤いカギを取っていりくんだ道を進み、扉を開け、下へ……。赤いカギと青いカギを2つずつ取りながら、ぐるりと大回りするように、下、左、上と進むと、あった!! 幻のピラミッドだ。



●隠れキャラ　これを取ると、一定時間動きが速くなり、横へのジャンプ力もます

扉を開けて中央の入り口へ! コングラッチュレーション!! キミは大金持ちだ! ラウンド2からは、カギが見えなくなり、取りかたにくふうがいる。カギのありかたは同じなので、マップを頭にたたきこんで、つぎの探険へGO!!



▲いきなり出現! 謎の第1ピラミッド



▲これが正真正銘、伝説のピラミッド

㊗コンプティーク月刊化記念

福袋

トップシークレットテレフォンサービス付き



1．無敵のスカイデストロイヤー
2．20万点ボーナス～ヴォルガードⅡ
3．事件解決の手がかり～ポートピア連続殺人事件
4．テグザー4面のマップ
5．ゴキブリの出し方を発見～プーヤン
6．またまた登場中本さん～ボンバーマン
7．隠れキャラはここに出る～バイナリィランド
8．あのテーカンがファミコンソフトを出す

発見その1 早くも発見！ ノーデスモード

スカイデストロイヤー

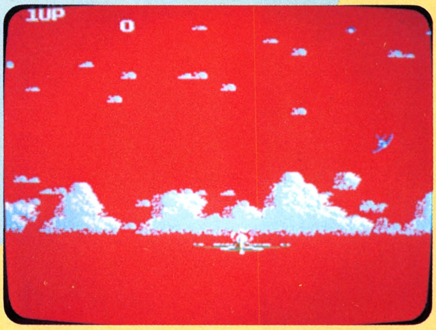
な、なんと、発売されたばかりの〝スカイデストロイヤー（タイトー）〟に、ノーデスモード（敵の弾に当たっても死なないモード）が発見されたのだ。第1発見者は愛媛県の二宮伸男クン。じつはこのゲームが発売された2日後に、彼はすでに発見していたというのだから驚き！ すぐにコンプティーク編集部に連絡してくれたのだが、いくらなんでも公開するのは早すぎる、ということで、しばらく秘密にしておいたんだ。ごめんね。

さて、ノーデスの方法だが、すごく簡単な方法だ。コントローラⅠの3つのボタンを押しながら……。ここから先はキミが考える。こういうものは自分で発見してこそ楽しいものなのだからね。でも、どうしてもわからないよ、という人はトップシークレットテレフォンにたよるしかないんじゃないかな。

ゲームがノーデスモードになると、もうひたすら撃ちまくるだけ。敵の弾が当たると、画面が赤くなる。ふつうは翼から煙を出しながら墜落するんだけど、なにごともなかったように飛びつづけるのだ。ただし、海のなかに入るともうダメ。べつに敵をよける必要もないので、まず海に落ちる心配はないけど……。とにかくガンガン撃ちまくって敵をやっつける。こっちがやられる心配はまったくなし。最高の気分だよ。



▲このタイトルが出たときに、Ⅰコントローラーを、ある状態にしておくと……



▲敵の弾があたって、画面が赤く染まっても機体はピクともしないのだ。

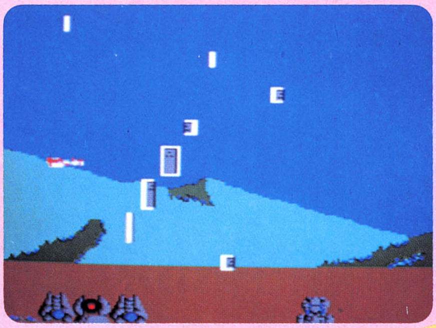
発見その2 10万点と200万点のスペシャルボーナス

ヴォルガードⅡ

隠れキャラクターがいっぱいの〝ヴォルガードⅡ(dBソフト)〟。先月号の必勝法で、ペンギンやコントローラーを紹介したが、まだまだ隠れボーナスがあったのだ。

まず10万点のボーナス、写真のアダパーがポイントなのだ。スコアの下2ケタを44にして、上から4つめのアダパーを撃って、45にするだけでいい。これで10万点なのだが、かなりテクニックがいるぞ。200万点ボーナスは22エリア。これはキミ自身でさがしてみてね。わからないひとには電話で……。

ところで、dBのもうひとつのゲーム、〝頭脳戦艦ガル〟にもたくさん隠れキャラがあるよね。先月号では写真だけを紹介したんだけれど、出し方を教えて……というお問合せがスゴイので、これも今月のテレフォンで教えちゃうぞ。


▲このアダパーが10万点の秘密。触れただけで死んでしまうので、十分注意しよう。



▲ガルの10万点キャラ、バルバール。このほかしばらく無敵になれる、ヴォルフも教えちゃうぞ。

発見その3 事件解決への手がかりだ

ポートピア連続殺人事件

リカちゃんに電話をかけることができるのだ！

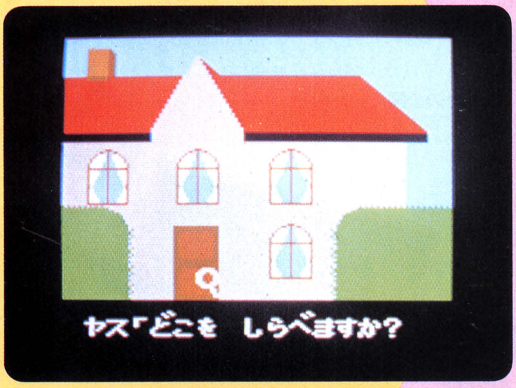
「ポートピア」を解くのに、電話は非常に重要な役割を果たす。ところが、その電話にも隠しコマンドがあったのだ！

プッシュホンのボタンを押すときに「0」をつづけて10回押してみてほしい。すると、なつかしいリカちゃん電話にかかるんだ。しかも、このリカちゃんは、事件の犯人らしき人物を状況に応じて教えてくれるというから便利だネ。

お米を１合、買えばよいのかな？　バカなことを考えるな

さ〜て、これも電話に関係あることなんだけれど、そーだなんて思いもよらず、いきづまっている人がたくさんいるはずだ。それは、トシユキの部屋にあるメモ!!「コメイチゴ」——なんだこれ!? と思うだろう。お米が１合かな、なんて思ってるようじゃダメ。じつは、電話のダイヤルのことなんだ。プッシュホンの電話の画面をだして、よ〜く見てごらん。××じるしのボタンがあるだろ。そー、これは短縮の電話番号を意味してるのだ。××を押し、そして〝イチゴ〟。もうこれでわかったよね。これでトシユキがシロだとわかるのだ。

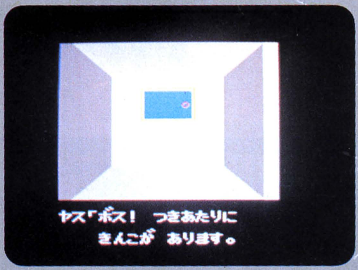
こんなところに指輪が!! 犯人の落としもの？

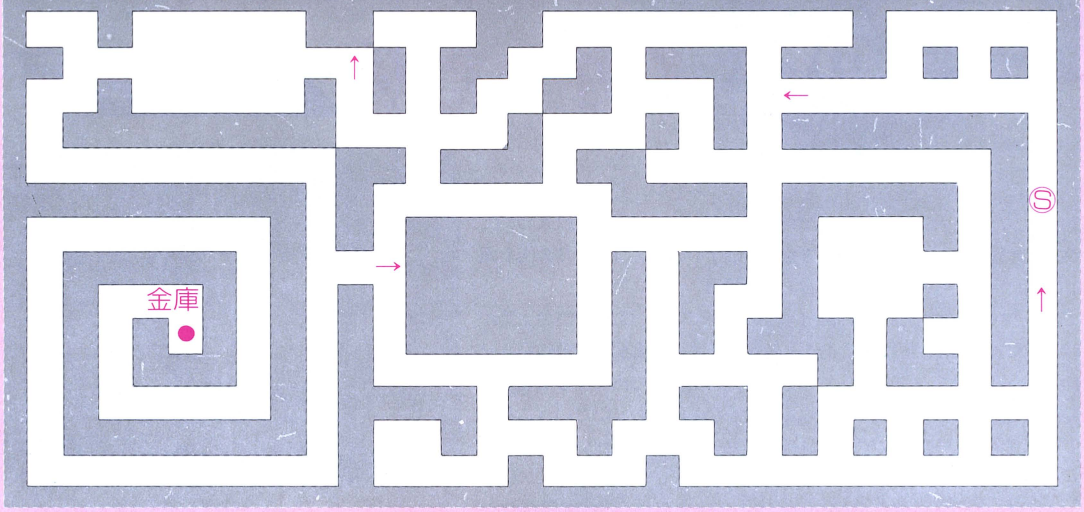


これは見落としてしまう人が多いだろうけど、耕造の屋敷のドアの右下のところに虫めがねをあててみると、指輪が見つかるんだ。この指輪を持っていないと、絶対にゲームを解くことはできない。エッ、一体何に使うのかって？　昔から指輪といえば、だいたい男から好きな女へのプレゼントと相場は決まってるでしょ。だから、この指輪の持ち主は…。

地下室のマップを入手!!

コンプティーク編集部が極秘のうちに手に入れたマップをここに公開しよう。Ⓢというのが、スタート地点。矢印は、その方向に進むと、うしろの壁がしまる場所を示す。このマップを参考にして、キミも金庫を探しあててくれ。なにしろ、金庫の中には、事件を解決するために欠かせない物が隠されているんだから。ちなみに、この迷路には、２度お世話になる必要があるのだヨ。地下室の入口は耕造の屋敷のなか。秘密のボタンを押すと、押すと入口が開くぞ。

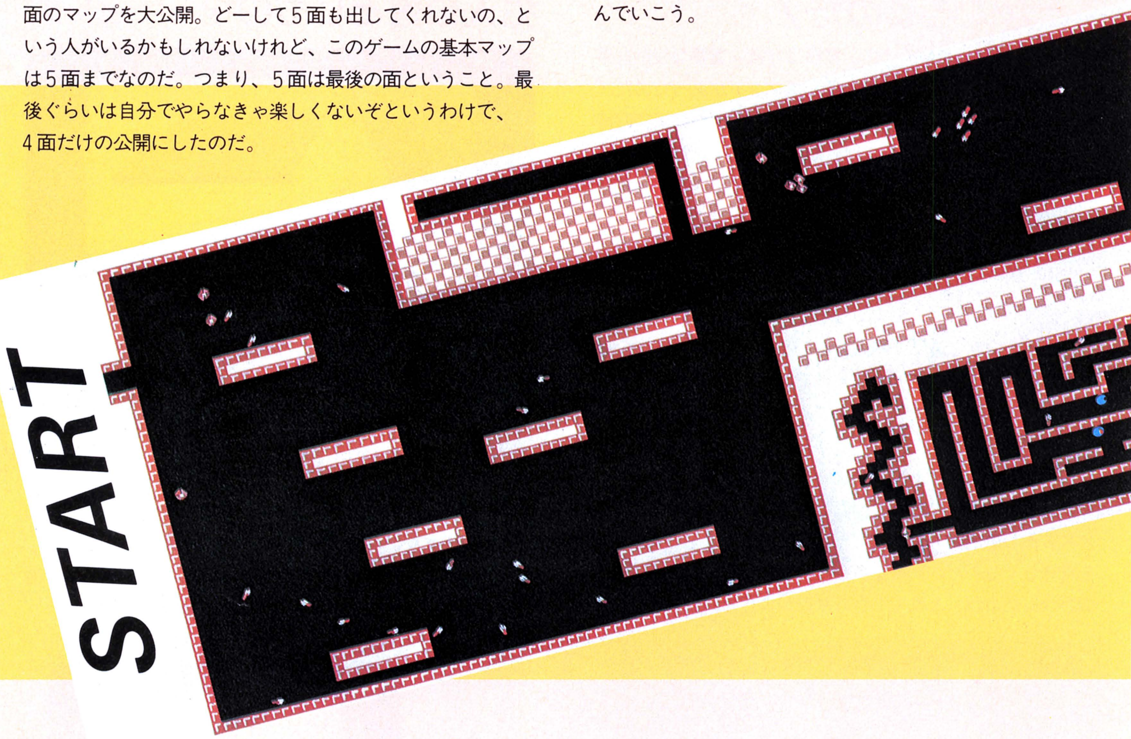




発見その4 テグザーの4面マップだ

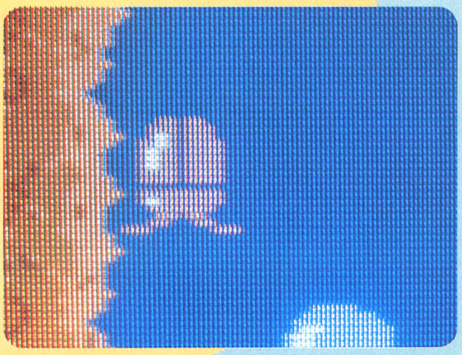
先月号で3面までのマップを公開した〝テグザー(スクウェアー)″。4面から先も出してよ〜という声にこたえて、4面のマップを大公開。どーして5面も出してくれないの、という人がいるかもしれないけれど、このゲームの基本マップは5面までなのだ。つまり、5面は最後の面ということ。最後ぐらいは自分でやらなきゃ楽しくないぞというわけで、4面だけの公開にしたのだ。

だけ。ただし、上の空間にはいやになるくらいたくさんのミサイルが飛んでいるので、迷路のなかに入ってしまった方が楽なくらいなのだ。とにかくミサイルをうまくかわしながら、右に進み、迷路のなかに突入すること。迷路のなかにはバリアのカベが待ちかまえているけれど、落ちついて処理していけばＯＫ。マップを見て、最短コースをチェックしながら進んでいこう。



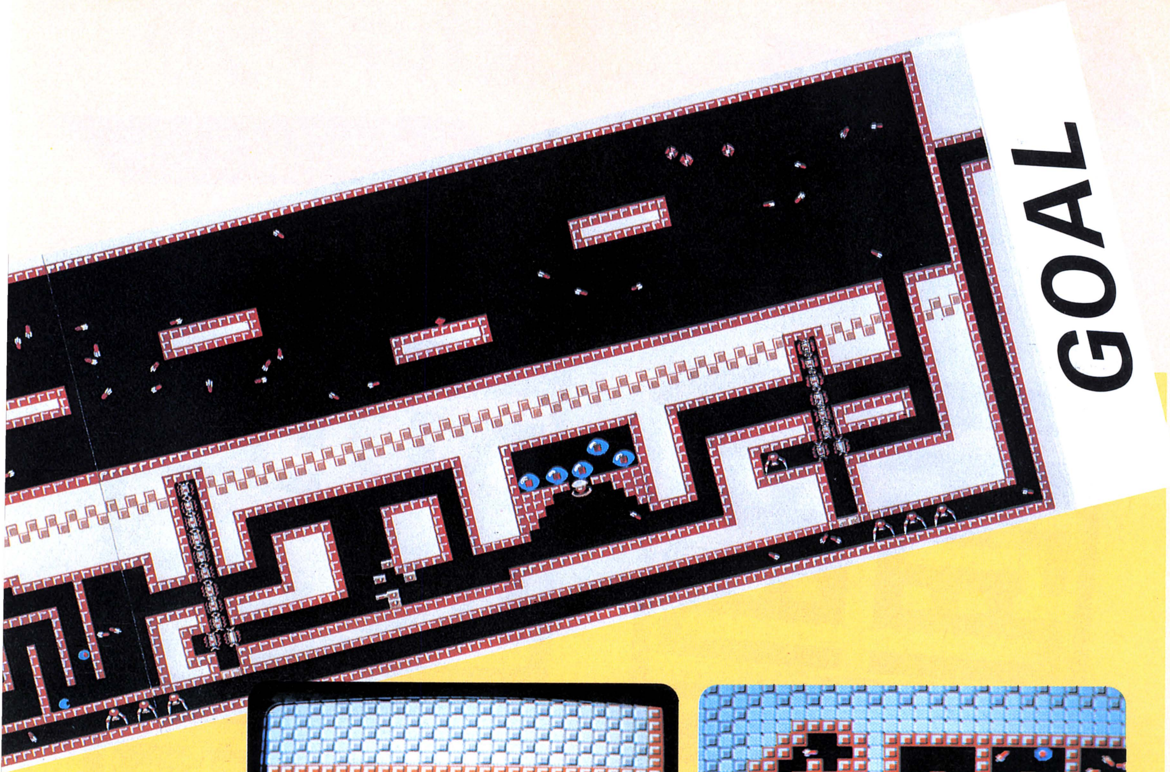
発見その5 ゴキブリの出し方がわかった!!

プーヤン



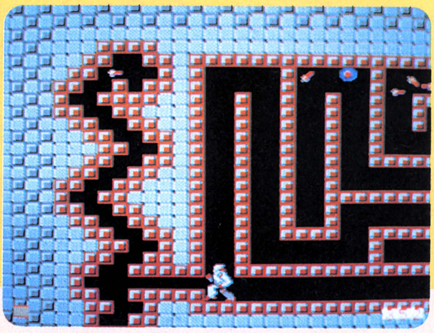
先月号で6種類の隠れキャラを紹介したプーヤン。たったひとつだけ不明だった、ゴキブリの出し方が判明した。が、かなりむずかしいので、やろうと思ってもなかなかできるものではないのだ。ゴキブリの出る面は偶数面。下からオオカミが登ってくる面だ。

さてその出し方だが、下にある3つの土管に注目。この3つの土管から出てくる風船がポイント。ある土管から出てくる風船を全部破裂させればいいんだけど……。ただし、それ以外の土管から出てくる風船を破裂させてはいけないのだ。ということはかなりむずかしいということ。でも、ゴキブリを出してやっつければ、プーヤンのママがいっきに5匹も増えてしまうのだからスゴイ!!





▲上の空間はミサイルがいっぱい。ここをどう突破するかがポイントだ。



▲迷路のなかのナゾのジグザグ地帯。なかに入ることはできないが……

発見その6 またまた中本さん登場

ボンバーマン



ロードランナー、スターフォース、プーヤン……とヒット作を続々と産みだしている名プログラマーの中本さん。プーヤンの隠れキャラとして、みずから登場していることは、先月号でも紹介したけれど、なんとボンバーマンにも中本さんが隠れているんだ。

自分の作品に隠れキャラとして登場する…なんだが映画監督のヒッチコックみたいだけど、とってもシャレたアイデアだよね。

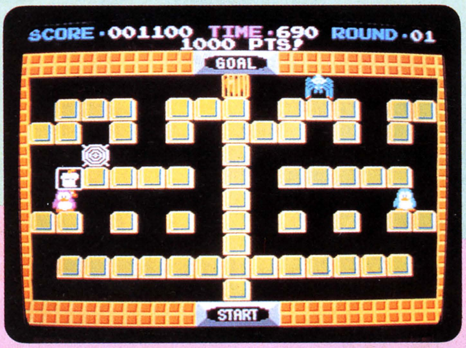
ところで中本さんの出し方なんだけど……残念ながら不明。この写真も50面でパコンパコン爆発させているときに、たまたま出てきたところを撮影したものなので、どうして出てきたのか確定できないんだ。中本さんの上を通ると1000万点も入ったぞ。

発見その7 ここに隠れキャラが出る!!

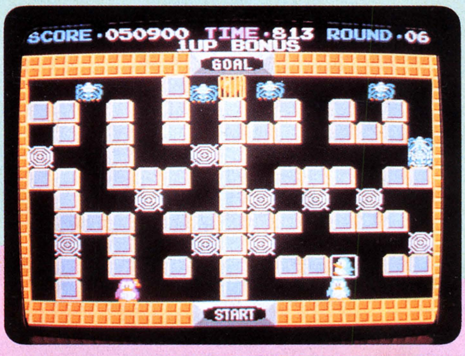
バイナリィランド

バイナリィランドの隠れキャラは、大きくわけて2種類。ひとつは最初にクモをやっつけたときに出るもの。これはかならず最初にクモの巣を消した場所に出る。
そしてもうひとつは、各ラウンドの一定のカベにスプレーをかけると、なかから出てくるキャラクターだ。ここでは10ラウンドまでの場所を公開してしまうので、よーくおぼえておこう。

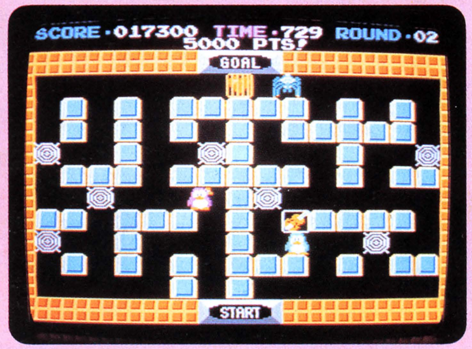
ラウンド1



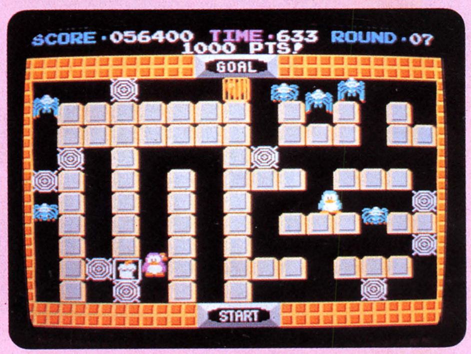
ラウンド6



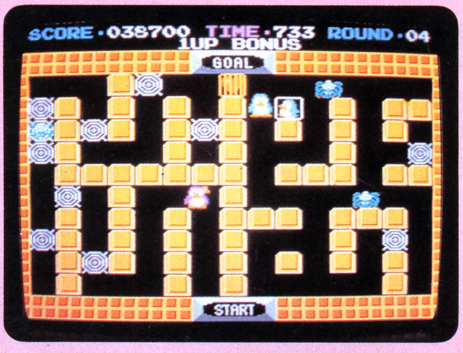
ラウンド2



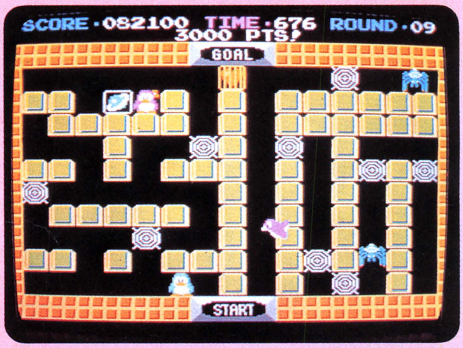
ラウンド7



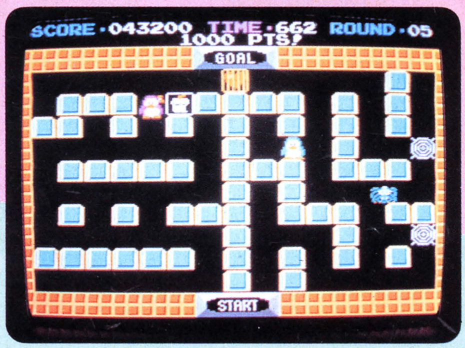
ラウンド4



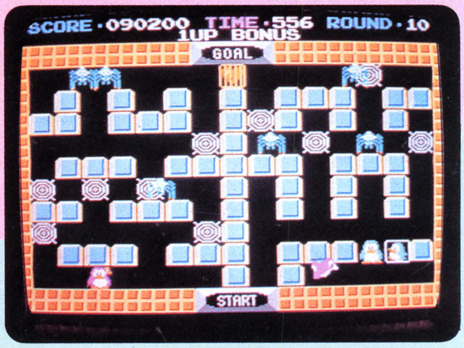
ラウンド9



ラウンド5



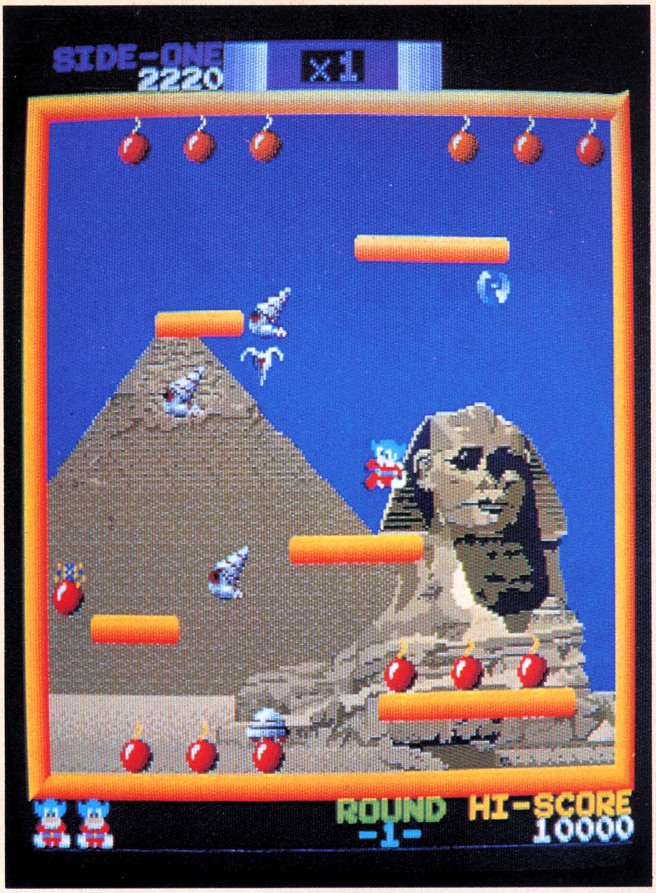
ラウンド10



発見その8

スターフォースのテーカンがファミコンソフトを発売!

スターフォースって、ハドソンのゲームじゃないの……？　というキミは、まだまだ勉強不足。たしかにファミコン版を作って発売したのはハドソンなのだが、アーケード版のオリジナルを作ったのは、テーカンという会社なのだ。そのテーカンが、ついにファミコンソフトを独自に開発、販売することになった。デビュー作は〝ボンジャック〞。写真はアーケード用のものだ。発売は2月下旬の予定。次号でくわしくレポートするぞ!!



トップシークレットテレフォン

03-359-1300

最新㊙情報をキミだけに!!

大好評のトップシークレットテレフォン。「いつもお話し中でかからないよ～」というキミ、ほんとうにごめんなさい。でも、しばらく時間をあけて、めげずにチャレンジしてね。

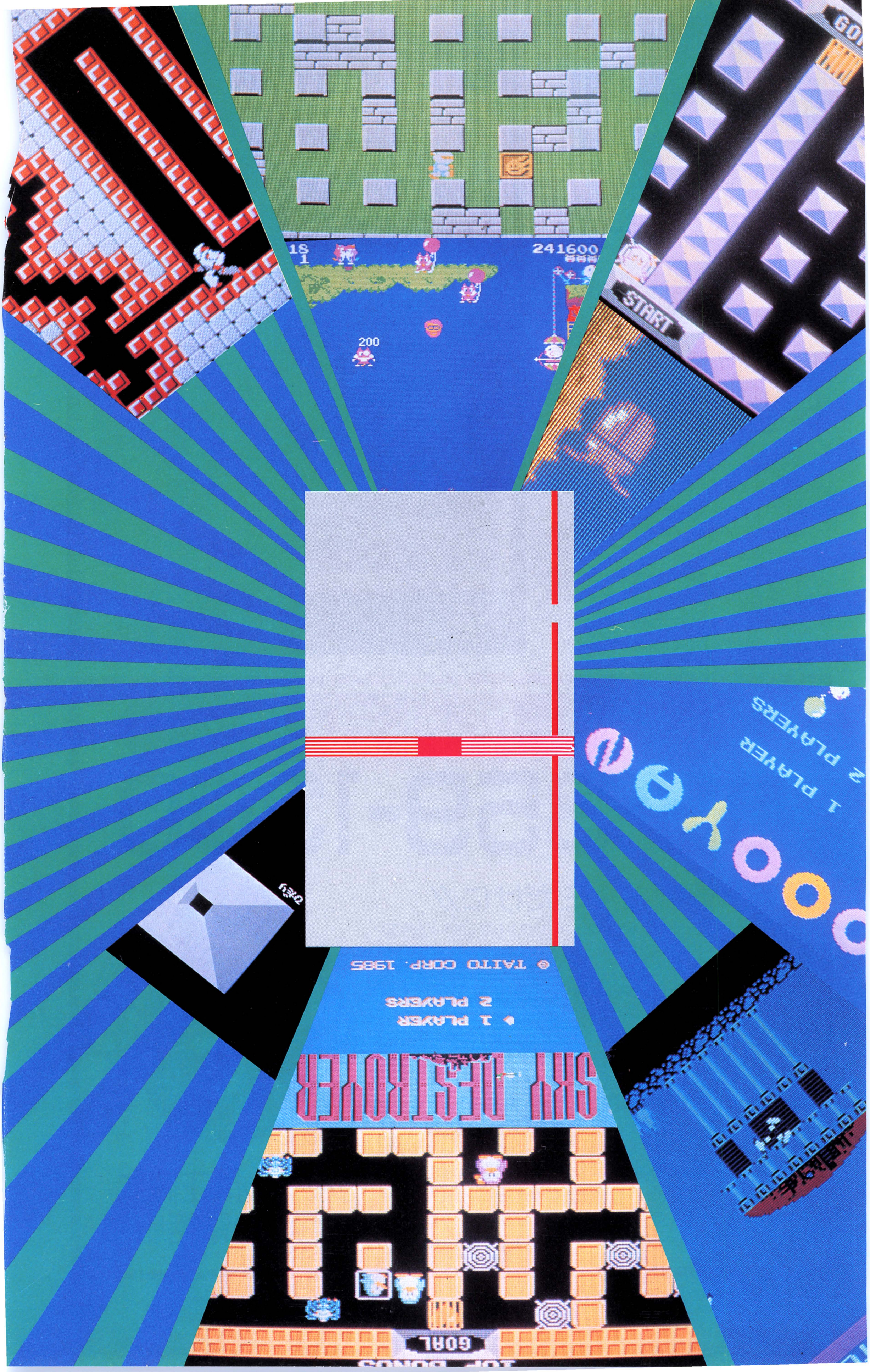
今月はここで紹介した㊙情報を、ナムコのスターラスターの暗黒惑星の音楽にのせて流しちゃうぞ。この音楽はスターラスターで一番むずかしいアドベンチャーランクで、暗黒惑星にたどりついた者だけが聞ける、㊙ミュージック。ちょっとやそっとの努力で聞けるようなものではないのだが、一度は聞いてみたいよ～というキミのために、コッソリ聞かせちゃおう。

もちろんここで紹介したもの以外にも、新鮮な㊙情報をどんどん送っていく予定だぞ。ダイヤルは正確にね。先月までの番号とは違うので、十分注意してくれ。この番号の有効期限は2月6日。7日は1日お休みをして、8日からまた番号を変えて再開するからよろしく。もちろん新しい番号は8日に発売されるコンプティーク3月号を見ればわかるからね。

24時間、いつでもどこでも電話1本で最新情報が聞けちゃうトップシークレットテレフォン。さっそく上の番号にダイヤルしてみてくれ。



ダイヤルは正確にまちがい電話厳禁



241600
200
START
© TAITO CORP. 1985
1 PLAYER
2 PLAYERS
SKY DESTROYER
GOAL

ファンタジック超難解ゲーム!?

バイナリィランド



とんでもないゲームが出ちゃった。2匹のペンギンを同時に動かしてゴールにたどりつくという、「バイナリィランド」だ。キミはこのキバツな展開についていけるだろうか…?

ハートのゴールをめざし鏡の迷路をかけぬけろ!!

グリンとマロンという、なかよしの2匹のペンギンがおった。ところがある日この2匹、魔法の森に迷いこんでしもうて、「鏡の迷路」なるけったいなところに閉じこめられたそうな。

この迷路の中は左右があべこべになっておって、グリンが左に動くと、マロンは右に動いてしまう。おまけにクモが巣をはってウロウロしとる。迷路から脱出するには、2匹同時に出口にたどりつくよりほかに方法はないのじゃった…。

――というのが、このゲームのスジ書き。

2つのキャラクターを1つのコントローラーで同時に動かすという、前代未聞の超難解ゲームだ。キャラが2つというだけならまだ問題はない（ハズないか…）んだけど、2つのうち1つは、「右」の操作をすると「左」に、「左」の操作だと「右」へ行ってしまう。これがパニックのゆえんなのだ。

右脳と左脳をフル回転! 頭の体操にはもってこいのゲームかもね。

何はなくともムズカシイ

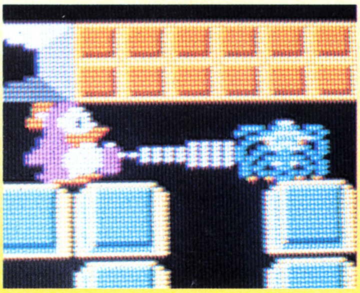
どんなゲームにも共通して言えることなんだろうけど、とりわけこのゲームにおいては、画面全体をくまなく見ていないといけない。片方に気をとられていると、知らないうちにもう片方がやられていた、なんてことがよくあるんだ。

2匹が無事ゴールに着けば、次のラウンドへ進むことができる。画面上のタイムは、クリア時にボーナスとして加算（下2ケタ切り捨て）。タイムアウトは1ミス!

クモやクモの巣はスプレーでやっつけてしまおう。2人同時に発射だ。一定数の敵をやっつけるとボーナスキャラクターが出現するので、しっかりいただくこと。

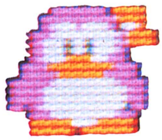
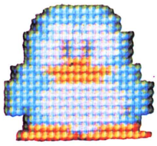
やっかいなキャラクターもいる。スプレーでやっつけられないファイアーボール、さわるとグリンとマロンの場所が入れ替わってしまうトリ。とくにトリには気をつけよう。入れ替えをやられると、頭がおかしくなってしまうのだ!

このほか、隠れキャラのお楽しみなどもあるのだよ。

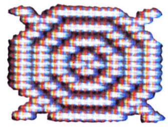
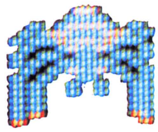
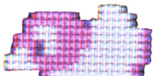
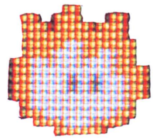




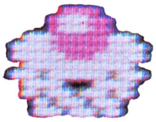
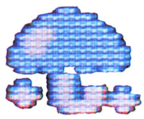
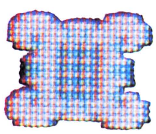
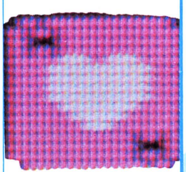
キャラクターの紹介だよ

マロン	グリン
	

マロンは女のコ、グリンは男のコ。2人合わせて、♡マーク…なんてね。
キミはこの2匹のペンギンを同時に操作して、ゴールに着かせなくてはならない。
スタート前にメイン（主役）を決めるワケだが、右ききの人ならグリン、左ききの人はマロンをセレクトすると、やりやすいみたい。
2人の愛はキミの手に！

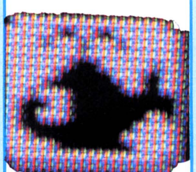
クモの巣	クモ	トリ	ファイアーボール
			
100点	200点		
迷路のあちこちにはっていて、スプレーではらうことができる。 ひっかかると、そのキャラは動けなくなってしまうので注意。2人ともひっかかったらアウト！	迷路の中をランダムにうろついていて、時間がたつとだんだん動きが速くなってくる。 スプレーで退治できるから、はやめにぜんぶやっつけてしまうのがいいだろうね	9Rから登場。 マロンとグリンの一方がさわると、2匹の場所が入れかわってしまうという、パニックの大元凶。 リブルラブルのチェンジャーみたいなキャラ	14Rから登場。 スプレーで退治できないやっかいモノで、クモやこいつはさわると一発でミス。 無敵状態になったときが、唯一やっつけるチャンスだっ！

ボーナスキャラクター

ケーキ	かさ	たてごと	ハートのエース
			
500点	1000点	2000点	5000点

◀敵をスプレーで一定数やっつけると出現する。出現の基準はよくわかっていないが、規則性があるのかもしれない…？

▶これも敵をやっつけることで出現。取ると2匹とも一定時間無敵になるうえにスピードが2倍にアップするので、敵を一掃してしまうっきゃない！

くじら


急げや急げ、のボーナスラウンド

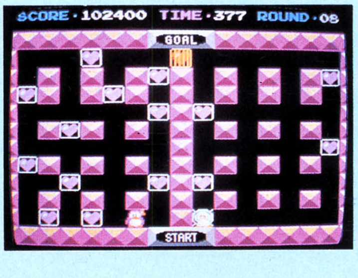
3、8、13、…Rはボーナスラウンド。パートナーが初めからクモの巣にひっかかっているので、スプレーで助け出して、いっしょにゴールをめざすのだ。タイムが短いので、もたもたしていられない。

途中に落ちているハート(800点）をぜんぶ取ってからゴールにたどりつくと、パーフェクトボーナスでなんと50,000点がころがり込んでくるというウレシイ話。

また、このラウンドでも途中からくじらが出現するので、できたら取りたいね。

先のラウンドにいくとハートの数が多くなってパーフェクトが取りにくくなるので、先にパートナーを助けておくのもいいかもしれない。

13Rから出現するトリはクセモノだ!!



テクニックあれこれ

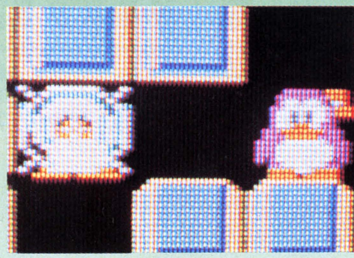
難しいゲームだけにテクニックは不可欠。最低限これだけは！

クモの巣はスプレーで脱出！

2匹を同時に操作していると、しまいにはワケがわかんなくなってきて、クモの巣にひっかかってしまった…というのは、よくある話。脱出しようにも身動きができなくて、どうしようもない。

こんなときにはもう1匹のペンギンが寄っていって、スプレーで助け出してあげれば問題解決なのだ。

ただしメインキャラがクモの巣にひっかかったりしたら、慣れないうちはそれこそパニック！



グリンがクモの巣に！　助け出せるのはマロンしかいないのだ



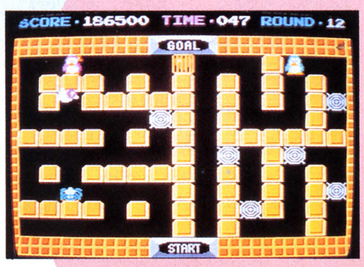
このようにスプレーで助けてあげれば、一件落着というワケ

トリだって利用できちゃう

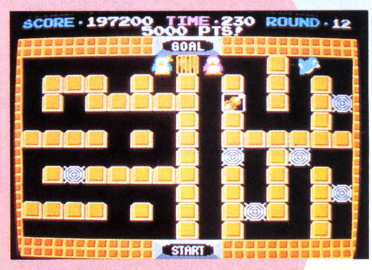
右の写真は12R。

最上段まで2匹ともたどりついて、出口までの距離も同じ。さあ、あとはドッキングだ！　と言いたいところなんだけど、ブロックにつっかえてこのままではムリだ。

2ブロック内側に寄せて距離を合わせなおすのが普通だけど、そのままの体制でトリが来るのを待ってさわってしまうのもテ。こうすると2匹が入れ替わるときに同時にゴールを通ることになり、あっさりゴールできる。



このままの体制では、ブロックがジャマをしているのでゴールはできない。でも…



トリにさわって、入れ替わるのを利用すれば、ハイこの通り

ゴールしたい…でもできない

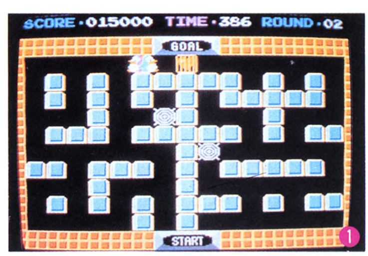
最上段で障害物がなんにもないのに、2匹のタイミングが合わないため、なかなか同時にゴールできない…。こんな現象は、このゲームではめずらしくない。

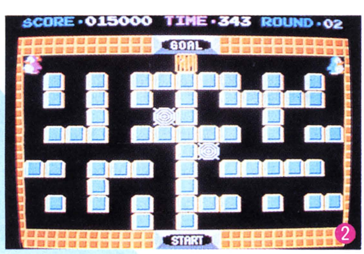
こんな場合のいちばん簡単な方法は、いったん2匹を左右に引きはなして両端のカベにくっつけ、それからまた中心に向かわせる。こうすれば、いともたやすくゴールできてしまうのだ。

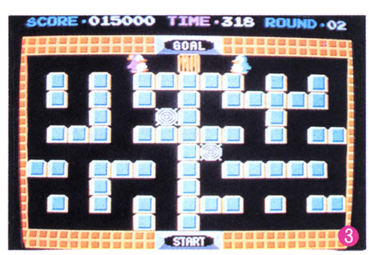
こういうふうに簡単にゴールできるようなラウンドばかりなら、このゲーム、それほど頭を悩ませることもないだろう。——ところが世の中そんな甘いハズはなく、最上段にブロックがあってジャマっけな場合もある。とくに6Rなどはゴールの手前にブロックがあって、敵をぜんぶやっつけてもタイミングを合わせられずに、タイムアウトになるケースも少なくない。

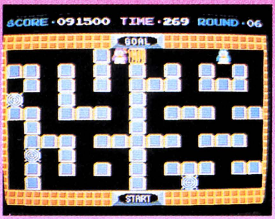
こんな場合は片方のペンギンをブロックにひっかけて足止めさせ、タテの座標をうまく調整するしかない。

敵をやっつければそれでいいというのではなくて、そのあとでメチャクチャ頭を使わなくてはならない場合もあるのだ。

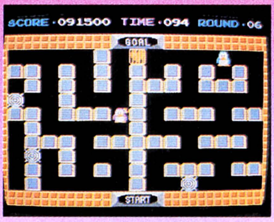




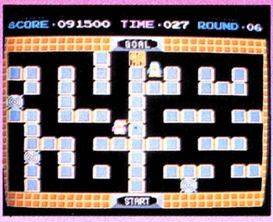




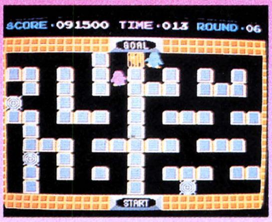
前半の難関・6R。ゴール前のブロックがクセモノで、単純思考ではゴールさせてくれない



まずマロンとグリンの位置関係を、このようなカタチにもってきて、グリンをこのあと左側に寄せよう



グリンがゴールの手前まで来たら、いったん下のくぼみへ。こうすると座標がより正確に合う



あとはこうして上に移動してゴールをめざすだけ。ほかにもやり方はあるので、いろいろ研究してみてね

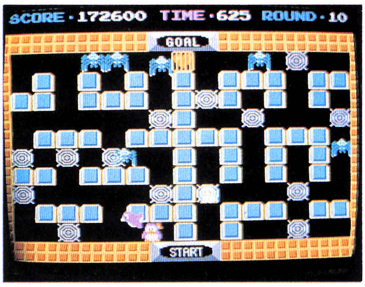
どうしてもうまくできない人へ…

何回もプレイしているんだが、ぜんぜんワケがわからず、あっという間にクモにつかまってしまう、えーいこんなゲーム！という人に、とっておきのパターンを。

パートナーには悪いんだけど、1匹にわざとクモの巣にひっかかってもらい、残りの1匹で敵を一掃してからパートナーを救出して、ゴールをめざすという戦法だ。

ただし高次ラウンドではタイムが少いだけに、もたもたしているとあっという間にタイムアウトになってしまうぞ。

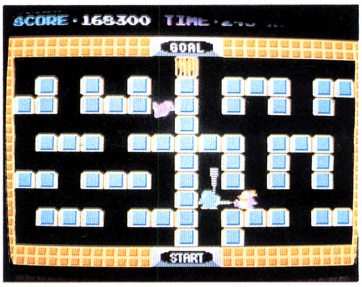
初心者向けの究極戦法ということなのだ。



グリンには気の毒だけど、ちょっとの間ガマンしてもらう



テキパキと敵を全滅させて、グリンを助けに行こう。マロンは責任重大



敵がいなくなったところで、スプレーで脱出。あとはゴールに向かうだけ！

隠れキャラクター

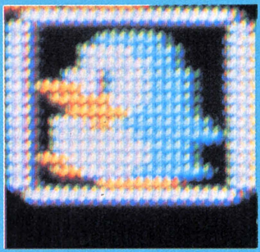
以上でこのゲームの説明はだいたい終わりなんだけど、これがすべてというワケではない。テクだってまだまだありそうだし、ご多分にもれず「隠れキャラ」もいろいろと隠されている。

ここに紹介するのは、「バイナリィランド」の数々の隠れキャラだ。面クリやスコアUPの強い味方となってくれることは、もうマチガイない。

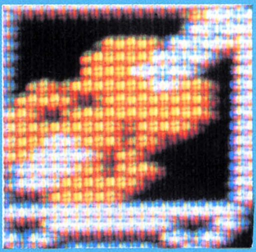
さて出し方は…おっと、余白がなくなった。どうしても早く知りたい人は、袋とじのページを開いてみてくれたまえ。



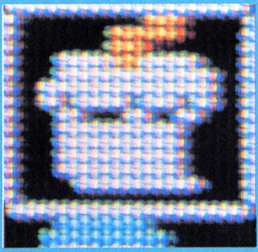
中央が愛の結晶・子ペンギン。敵をやっつけてくれる強い子！



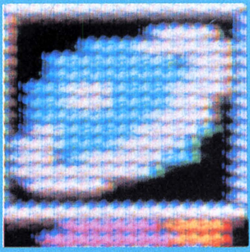
子ペンギン再登場。こちらは1匹エクステンドだ



格調高きバイオリン。点数もなんと5000点



ロウソク。1000点だけど、やっぱりウレシイ

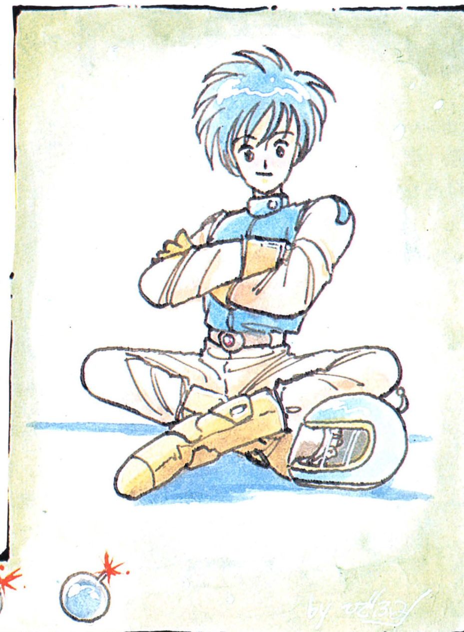


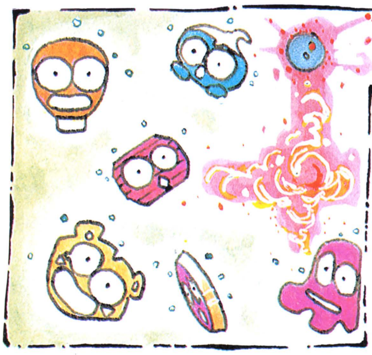
ブルーに輝く土星(かな？)。お手ごろの3000点

How TO Win
ファミリーコンピュータ™



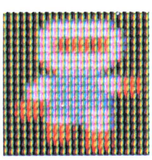
ボンバーマン





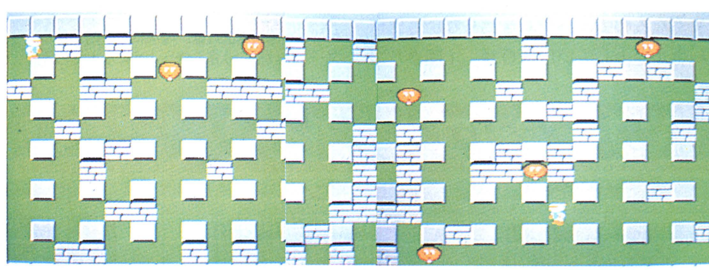
ランナーくんは昔、ロボットだった!!

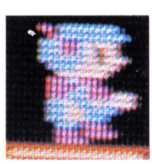
キミはもう「チャンピオンシップ・ロードランナー」をクリアした？　あの主人公のランナー君は、じつは昔、ロボットだったことがあるんだ。それがこのゲームの主人公キャラ「ボンバーマン」なのだ!!



ストーリー

ボンバーマンは最初、悪の手先として働かせるためのロボットとして作られた。彼は他のロボットとともにその悪の手先として爆弾を作る仕事をしていた…。いやいや、働かされていたんだね。しかし彼はいつのまにか自我に目覚めて、自分のしていることについて考えてみるようになったんだ。そんな彼は、働かされる毎日がいやでいやでたまらなくなって「地下迷宮を抜け出して地上に出れば、人間になれるらしい」というウワサを信じ、全50階分もある地下迷宮からの脱出を決意したんだ。しかし、そう簡単に地上へ出られるはずはなく、裏切り者のボンバーマンをつかまえるために、各階にはいろいろな敵がまちかまえているんだ。それにひきかえ、その敵を倒すための武器といったら自分で作った爆弾だけだ。さてさて、ボンバーマンは無事に地下迷宮から抜け出し、人間になることができるのであろうか…。





ゲームの楽しみ方

さて、これから抜け出そうとする地下迷宮1階分の広さは2画面分で横スクロールになっている。それが50階分あって（ようするに今いる所は地下50階）どんどんのぼっていくというゲームなんだ。迷路の中にはコンクリートの壁と柱、レンガ、敵キャラなんかがいる。あたり前のことだけど敵キャラにつかまると消されるし、爆弾の火に焼かれてもダメ。タイムがゼロになっても死ぬことはないけど、最強のポンタンが所せましと出現して、あっというまにやられてしまう。そうなる前にレンガを爆弾で溶かし、扉を探しだして敵を全滅させ、扉を開けて次の階に進もう。扉を焼いたりすると、そこから敵が出てくるので、扉には火が届かないように注意しよう。それからレンガの中にはもうひとつ、パワーアップパネルというのが隠されているんだ。これは次のページで説明しているんでそっちを読んでくれ。このパワーアップパネルを取っていくと、最後にはほとんど欲求不満解消ゲームになってしまうんだね。そこまでにするのが大変だけど。それからこのゲームのコンティニューはとっても画期的だし、得点ケタが999999900点と、とんでもない数になってるし、隠れキャラはいくつかあるし、新しい魅力でいっぱいだ！

イラスト／きむらひでふみ

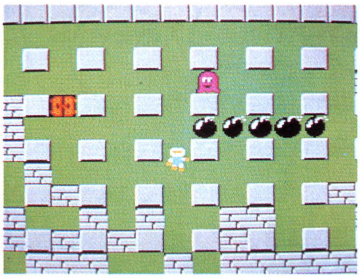
FLOOR-1～20

はっきり言って、このゲームの一番むずかしいところがこの20面までだ

ボンバーマンの初期設定は、持っている爆弾1個。炎の威力は1個分と、右の写真のような貧弱なパワーしかもっていない。

しかし、こんな貧弱なパワーでは、とうてい50面なんてクリアできっこないので、パワーアップを初期の目的とするしかない。

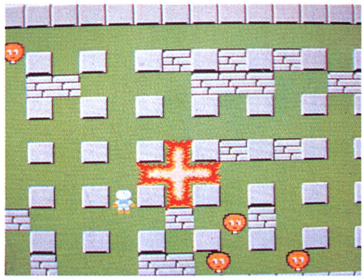
で、1面ではバロムを相手にしないで、ひたすらレンガを溶かし、ファイヤーのパ



▲面が進めば爆弾の数も増える。これにリモコンが付けば、敵が近づいた時に爆破させられる。

ネルを見つけよう。パネルを見つけてとったら、そこでワザと死んでしまうんだ。ボンバーマンは1面クリアするごとにひとり増えるから、死んでもかまわないんだ。

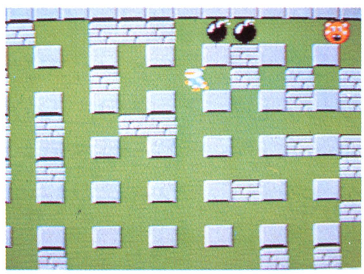
そして、また始めると炎の範囲が2個分になっているだろう。これで少しは、やりやすくなるので、バロムを倒しながら出口とパネルを出していけばＯＫ。1面クリア



▲ゲームスタート時のボンバーマンの爆弾の威力がこれだ。こんなんではとうてい50面なんて行けっこない。

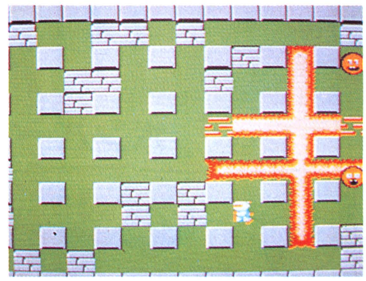
の時は、炎が3個分まで広がっているはずだ。2面も同じように爆弾を3個置けるようにパワーアップして、3面からは普通にやっていこうぜ。

さて今度は基本的な敵の倒し方だ。敵キャラは、たいてい↔や↕のようにくり返し



▲ここへ爆弾を置けば、確実に敵を倒せるね。このパターンはけっこう多く使うようになるだろう。

て動いているので、下の写真のような平行撃ちが一番基本的なものだろう。十字路に次々と置いていくと、誘爆してほとんど一緒に爆発する。これをマスターすれば20面ぐらいはチョロイもんだ。あとは左下のように、レンガが多くなってくるとこのような戦法も使えるね。5～6面でリモコンがでてくるけど、こいつは絶対なくすんじゃ



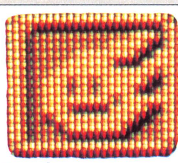
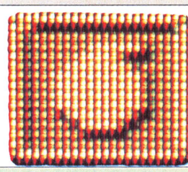
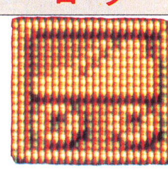
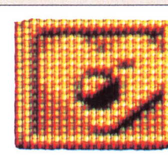
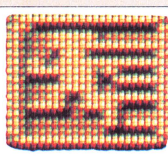
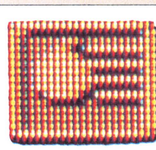
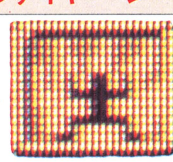
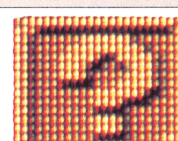
▲敵の動きと平行だから、平行撃ちと呼んでいる。この戦法は一番基本となるものだ。

ないよ。爆破のタイミングをこっちで指示できることは、非常に楽なことなんだから、あせらず自分の安全確認をすることだ。

20面までは、爆弾にはさまれたり、あせって炎にひっかかったり、自分の武器で死ぬことが多い。まだ自分の動きになれていないから仕方がないけれども、この20面までが一番むずかしいんだ。

パワーアップパネル

パネルは1面に1個、レンガの中に隠されている。後半になるとパワーアップが重要になってくるので絶対取っておこう。

ファイヤー	ボンバー	ローラー	リモコン
			
爆弾の火の威力が増す。具体的には火の届く範囲がひとつ伸びる。最高5個の範囲まで火が届き、死んでもその効力は消えずに残り、コンティニューで同じ状態からＰＬＡＹできる。	爆弾を置ける数が1個ふえる。爆弾は時限方式で誘爆もする。最高10個まで置けるようになる。ただし、ボンバーマンは爆弾の上は通れない。死んでも効力は残る。	ボンバーマンの動きが速くなる。敵キャラから逃げるためと、爆弾の炎から逃れるためには、これが必要だ。確実にとっておこう。死んでも効力は消えない。	Ｂボタンを使って爆弾を好きな時に爆発させることができる。時限ではなくなるのであわてずに、爆弾に敵が近づいたら爆発させればよい。死んでしまうと効力が消えるので注意を。
ウォル・スルー	**ボンバー・スルー**	**ファイヤー・シールド**	**クエスチョン**
			
レンガの上を通ることができる。これを取ればほとんど自由に動きまわることができる。ただし、レンガの上に爆弾は置けないから気をつけて。死ぬと効力は消える。	爆弾の上を通ることができる。たまに自分の爆弾にはさまれて死んでしまうことがあるけれども、これでその心配はなくなる。死ぬと効力は消えてしまう。	炎にあたっても死ななくなる、強～い味方だ。しかも、これさえあれば、50面まではあっというまだ。あせらずに進んでいこう。死んだら効力は消えてしまうしね。	このパネルを取ると、音楽が変わっているあいだだけ、無敵となって敵キャラにあたっても死ななくなる。油断せずに、音楽の終わりぎわには気をつけよう。

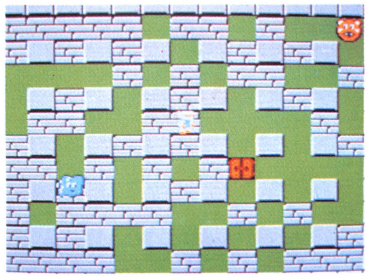
FLOOR-21~40

ここからは、ラク〜にゲームを楽しんでいこう!!

さて、苦難の20面を乗り越えてここまで来たのなら、もう爆弾の数も威力も相当なものになっているんじゃないかな？　そうなればこれからは、今までとは違って非常にラクにプレイできるようになるだろう。

それは、パワーアップパネルの、ウォル・スルー、ボンバー・スルーが手に入るからだ。

ウォル・スルーは、右の写真のように、レンガの上を歩くことができるようになる。そのパネルを取ればキミは自由に動きまわることができるんだ。この自由に動けるという感覚は大変なもので、たとえば下の写真のように、ダイタンに平行撃ちができてしまうんだね。そうしてみると、レンガの障害物としての圧迫感ていうのはけっこうあったんだ。次はボンバー・スルーだぜ。

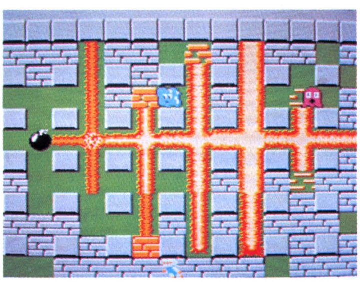


↑レンガの上を歩けるようになるけれど、敵キャラのうち、レンガの上を歩いてくるキャラには気をつけろ。

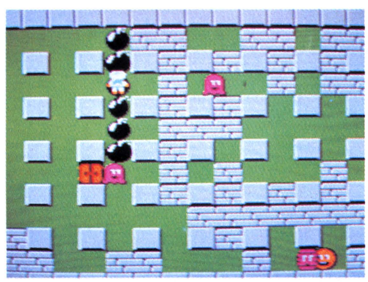
下の写真のように、爆弾の上を通過できるものだけど、こいつはちょっと重要だね。どんなに気を使っていても、爆弾にはさみこまれちゃうことがあるもんだ。キミにもそんな経験があるだろう。そんな時、このパワーがあれば抜け出すことができるんだぜ。一種の安全装置みたいな感覚だ。

さてさて、そうやってつき進んでいけば、すぐに30フロアを過ぎて、40フロアへと近づいてしまうんだね。その40フロアも近づいた頃に、もうほとんど無敵といっていいくらいのパワーアップパネルが登場するぜ。それはファイヤー・シールドだ。このパネルを取ると、爆弾の炎にあたってもボンバーマンは死ななくなるんだ。下の写真のように、爆弾を置いた位置にいるってことができるようになるわけ。あとはもう、本当に欲求不満解消ゲームとなってしまうね。

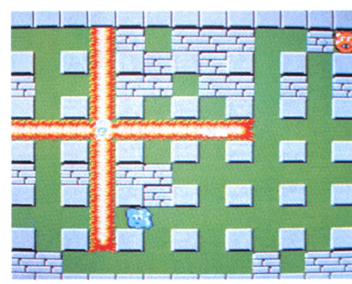
それでも、やはりちょっとしたスキに、敵キャラにやられてしまうことがあるんだぜ。今までのは死ぬと効力が消えてしまうので、多少は注意してやろう。



▲レンガを気にせずにどこへでも逃げられるというのは、ホントにありがたいことだ。



▲爆弾の上を通れるようになった。ミスってはさまれることがなくなったワケだ。

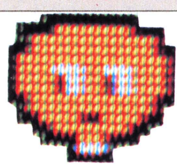


▲炎にあたっても死ななくなる。炎がでている時に爆弾を落とすと、その炎で誘爆して連続撃ちができる。

敵キャラ一覧表

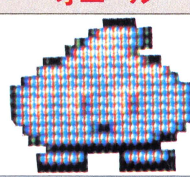
それぞれの動きは単純なのですぐに覚えておこう。それに一発の爆弾で敵を多くやっつけると得点が高くなっていくぞ。

バロム



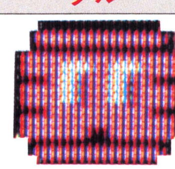
最初に出てくる敵キャラ。のんびりとたてたて↕、よこよこ↔の動きをくり返しているだけなので、タイミングを見はからってやっつけよう。　100PTS

オニール



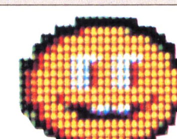
バロムよりも少し動きが速くなって、少し近づくと追ってくるので気をつけよう。最初のほうでは、少々むずかしいかもしれないが、コツをつかめば簡単に倒すことができる。　200PTS

ダル



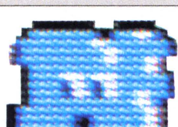
たてたてや、よこよこの動きを止まることなく続けているのがこいつだ。両端以外なら急に曲がってくることはないので、意外と楽なキャラでもある。　400PTS

ミンボー



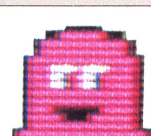
ダルとよく似た動きかたをする。ただし、よく追ってくるので、気をつけないとすぐにやられてしまうぞ。動きは単純なので、まちぶせて倒そう。　800PTS

コンドリア



レンガの上を通ってくる。ゆっくりゆっくり動いてくるので、ギリギリまでひきつけておいてから爆弾を置いたほうがいいかもね。　1000PTS

オバピー



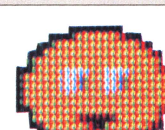
これもレンガの上を通ってくるんだけれども、コンドリアよりは足が速くなっている。速いぶんだけ、コンドリアよりはタイミングがとりやすいはずだ。　2000PTS

パース



虎のような顔をして、もうとにかく動きまわり、ボンバーマンへと突進していく。ノーマルモードではちょっときついかもしれないゾ！　4000PTS

ポンタン

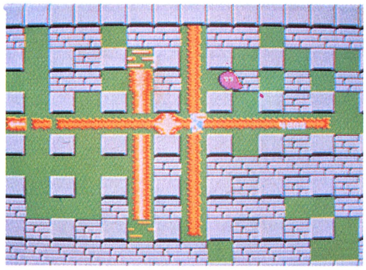


パースに壁ぬけが追加された、とんでもなく恐いキャラ。ノーマルでは倒すことはほとんどムリなので、最低でもリモコンはもっていたい。　8000PTS

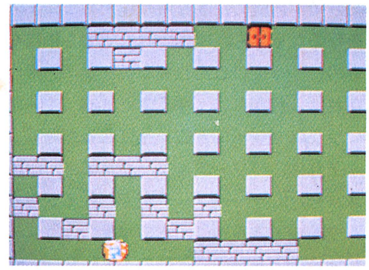
FLOOR-41~50

欲求不満解消ステージだから、50面まで一気にいこう！

さあ、残すところ10フロアとなった。もうあとは50面まで一気に進むしかない。ここまでくると迷路はレンガだらけとなっているけど、ファイヤー・シールドしてあるボンバーマンなら、遠慮なしにどんどん爆破していこう。Aボタンを押し続ければ、右の写真のように、ほとんど火炎放射機のように炎を出しっぱなしにしておくことができる。ただし、気をつけないと知らない間にパワーアップパネルを破壊していたり、扉を焼いてしまったりする。



▲ファイヤーシールドしてしまえばこっちのものだけど、あまり調子に乗らないほうがいいね。

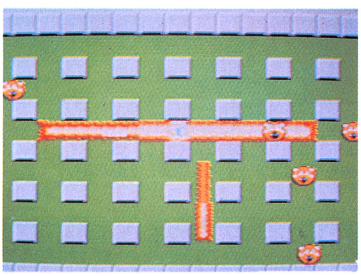


▲シールドしてあればとくに必要ないパネルだけど、死んでしまったらこれほどありがたいものはない。

パネルの最後はクエスチョンだ。これは右はしの写真のように、敵にあたっても死なない、まさに無敵モードとなってしまったのだ。この効力は短くて、音楽がかわってからもとの音楽に戻る間だけだ。気をぬかなければすぐに50面クリアとなるだろう。クリアした後は、そのままの状態でもう1回1面からはじめることができるんだ。なんといったって得点ケタは9億まであるんだからね。それに隠れキャラもたくさんあるようだし、もう1回50面にトライしてみてくれ！

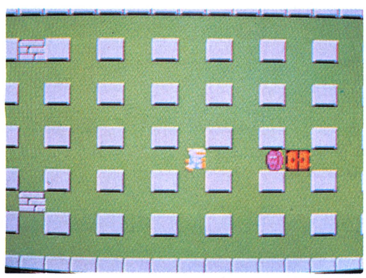
BONUS PLAY!! ボーナスプレイ

ボーナスステージ



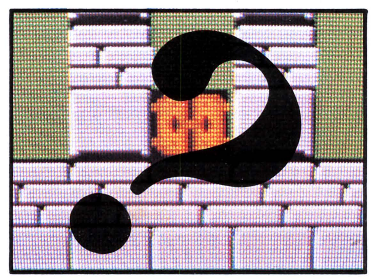
5ステージごとに、ボーナスステージがあるんだ。このステージは時間内にどれだけの敵をやっつけられるかが目的だ。爆弾の炎にあたっても、敵にあたってもへーきなのでどんどん爆弾をしかけていこう。やはり高得点をねらうなら、1回の爆発でたくさんの敵を倒すほうが、1匹づつ倒していくよりもいいようだ。それから連続撃ちはやらないほうがよい。タイムロスにしかならないからね。

扉焼き



ちょっと簡単な高得点ワザを教えてあげようかな。まず扉が出たらワザと焼いてみる。だいたい7～8面ごとにポンタンがでてくるんだ。そのポンタンはボンバーマンに向かってくるのですぐに倒すと、なんと、約2000000点以上の得点になるんだね。ポンタンは1個しか来ないように見えるけど、いくつか重っているようだ。この方法はけっこう簡単なので時間いっぱいまでやって得点をかせいじゃおう。

隠れキャラ



このテのゲームにつきものといったら、隠れキャラクターだろうね。もちろんこのボンバーマンにも隠れキャラはたくさんあることはあるんだけど、それは自分で探してみてくれ。やっぱりスグに教えてしまうとつまんないからね。なかには2千万点ボーナス、なんてキャラもいるのでなんとか探しだしてみてくれ。この隠れキャラに関しては袋とじのページでも説明してあるから、そっちも読んで研究してちょーだい！

コンティニュー・プレイ!!

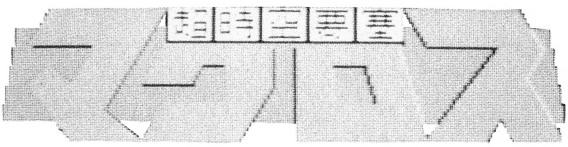
このボンバーマンのコンティニューモードはとっても画期的なものとなるんじゃないかな？　なんたって暗号を入れればその死んだ時と同じ面、同じ得点、同じパワーでゲームを続けられるのだから。それだけでなく、組み合わせでどんなパターンも作りだせるようになっているらしい。

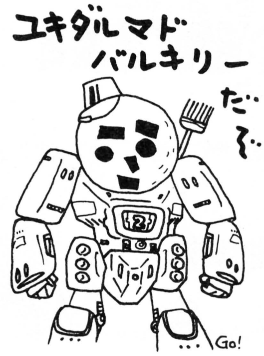
その暗号はA～Pのアルファベットを20個並べることによって完成するもので、メチャクチャに入れても絶対に動きはしない。

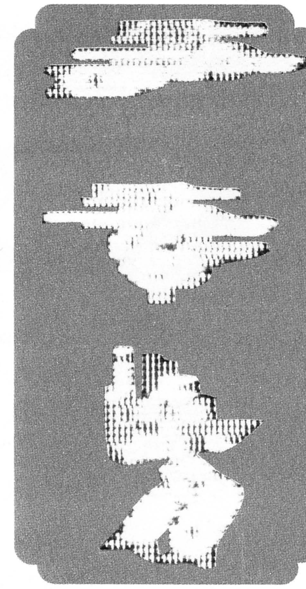
もう早くもこの暗号を解読しようとしている人もいるだろうから、ちょっとヒント。ある方程式を使っている。A～Pまでは16個。と、こんなところで続きは袋とじを…。



How TO Win
ファミリー コンピュータ
超時空要塞マクロス







多くのアニメファンをとりこにした、あのマクロスがファミコンゲームとなって帰って来た!! 単身バルキリーに乗りこみ、ゼントラーディ軍、メルトランディ軍をうち倒せ!! 軽快なBGMにのって、かるい気分でレッツGO! 目指すは敵の中枢部だ!! ファン待望の、横スクロール・スペースシューティングゲーム!!

自在なトランスフォーメーションで戦え

ミンメイちゃんが、ドラをジャ～ンと打ち鳴らすとプレイ開始だ!! 画面は宇宙→ブリタイ艦ドッグ→艦内と変わり、敵中枢部を破壊するとラウンドアップだ!! 敵の攻撃を受けたり、時間が経過すると、画面上部に表示されたパワーが減っていき0になるとバルキリーは爆発してしまう。そうなると、そのラウンドの初めから再スタートとなるので気をつけよう。ご存知の通り、バルキリーは3タイプに変形できる高性能戦闘メカだ。とにかく敵を撃破したい時はバトロイド（ロボット）やガウォーク、面を進めたい時はファイター（飛行機）という具合に目的に応じてフォーメーションしよう。変形にはAボタンと✚ボタンを使う。キミの武器はビーム砲（Bボタン）と、一度に数発発射され波状を描いて敵を確実にとらえる反応弾（なんとセレクトボタンを使う）だ。ガウォーク、バトロイド形態では連射可能で、バトロイド形では、180度反転して、敵を攻撃できる。



えんえんと続く宇宙……。バトロイドで自由自在に動きまわり、後ろの敵も逃がすな

ターゲットを取りながら、敵をたたけ!!

戦闘の最中、バルキリーはボール状のスペシャルターゲットに出会う。これを取ると戦闘を有利に進めることができるので、必ずモノにしたいね。ターゲットには、ボーナス点獲得と、バルキリー1機追加、反応弾6個増加（反応弾は数に限りがあるの



ブリタイ艦の通路へと続くドック。3ラウンドからは砲台も出現し激戦地区になる!

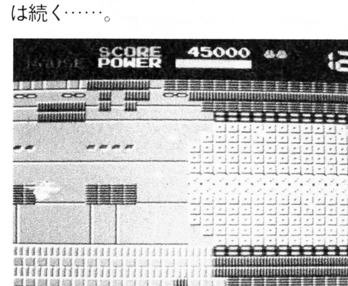
だ）、パワーゲージ増加の4つがある。

宇宙空間をところ狭しと飛びまわり、バルキリーを攻撃してくる敵の数は限りなく無限に近い! 敵キャラの動きを知り攻撃をかわそう!! ボールに足がはえたようなリガードは、斜めに上下しながら追ってくる波状弾を使う。リガードの攻撃は、すばやく前後に動いてよけろ!! 数発撃たないと倒せない重装甲のクラージだが、こいつは動きが鈍いので、カル～くあしらっちゃおう。戦闘スーツ、クアドラン・ローを身につけた敵兵士は、動きも速く反応弾に似た武器で攻撃してくる強敵だ!! ためらわず反応弾を使って応戦しよう! でもムダ使いは、いけないよ。

果てなき戦いの末にキミは何を見るのか

宇宙では、敵を撃破することにひたすら専念しよう!! バトロイドでの戦闘が有利だ。

ラウンド2からは宇宙機雷が出現する。このエリアは、ガウォークで機雷の間をぬうようにして進め! 宇宙の次は敵艦ドッグへと進む。一気に敵艦内に侵入するなら、ファイターで最下部の外壁を行け! そして、いよいよブリタイ艦に潜入だ!! 通路を通り抜けた瞬間から、画面右上にタイマーが表示され、カウントダウンを始める。中枢部破壊時に残り時間がボーナスとして加算されるのだ。表示が0になってもだいじょうぶ、ミスにはならないよ。このあたりは敵の攻撃も激しくなるので心して進もう。やがて巨大な敵中枢部が出現する。中枢部からの攻撃をうまくかわして、中央部に並んだ数十個の核を全部破壊せよ!! 反応弾での攻撃も有利だ。キミの活躍で、ひとつの戦いの勝利は得たが、まだまだ戦闘は続く……。



出た! これが敵の中枢部だ!! 敵の攻撃も激化してくるが、ここで死んでたまるか

イラスト／中野豪

How TO Win
ファミリー コンピュータ

ぺんぎんくんwars

ぺんぎんくんウォーズ



この『ぺんぎんくんWars』は、ボールを投げるタイミングが勝負となっているんだよね。そこで今回は、このゲームのカギとなるぺんぎんくんのボールを投げるタイミングについて研究してみよう！

パーフェクトをねらえ

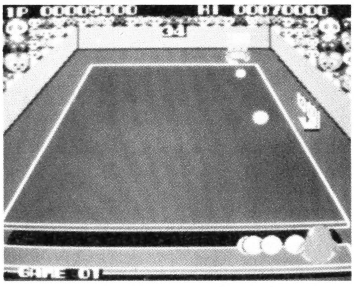
キミはぺんぎんくんをあやつって、パンダやコアラとボールを投げあい、決められた時間が終わるまでに、自分より多くのボールを敵の方に投げつけてあれば勝ち、という戦いに挑んでいくんだ。ボールは最初5コずつあって、敵の投げてきたボールに直接あたると、ひっくり返って少しの間気絶して動けなくなるので気をつけていこう。

といった所で、それではこのゲームのポイントのボールを投げるタイミングについて考えてみよう。要するにだ、敵にボールを当てて気絶させ、そのあいだに多くのボールを投げ込んでパーフェクトを狙ってみるのが一番いい手なんじゃないかな。実は、もうそのやり方を応用した必勝法があるんだ。ただ、この方法は2回戦までしか使えないんだけどね。

それではそのテクニックを紹介しよう。まずボールを右の方へと集めていく。敵にボールが1コだけ渡っておくようにしておくとやりやすい。そして一番右はじによってみてボールを投げるんだ。なんとそこでは、敵のボールは絶対に当たらないがこちら側のボールは当たるんだね。さあ、もうわかっただろう。敵を右側へこさせてボールを2、3発投げてみよう。1発目はよけるかもしれないが、2発目は必ず当たるはず。そこへ間をあけずにどんどん投げ込んで、連続気絶をさせればパーフェクトだ！

どうかな、意外と簡単にパーフェクトが取れたんで気が抜けるかもしれないけど、3回戦以降からはメチャ難かしくなるぞ！

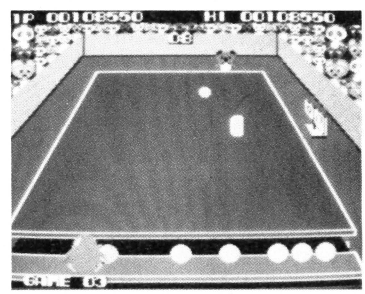


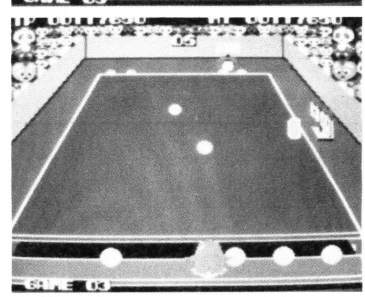


なれてしまえば簡単!?

さて、次の3回戦からは敵キャラの動きが全く違ってきて、少し難かしくなるぞ。動きになれるまでは、無難な戦い方として、時間ギリギリまでボールを多くかかえこんで、一気に投げ込んでいくといった戦法をとった方がいいだろう。うまくいけば勝つことができるけれど確率とすれば30%という所だね。それにこのやり方ではいつまでたっても決勝へ進むことはできない。そこで、敵キャラの動きがつかめたならば、前回に使ったはしっこ狙いをしてみるんだ。この回では使えないといったけど動きのタイミングさえつかめているのなら、この回も簡単に勝つことができるようになるはずだ。

無事に決勝までたどりついた君ならば、少し戦っただけでこの決勝のコツをのみこめることだろう。だからこの回の必勝法は自分で考えてみてくれ。ヒントだけ言っておくと、よく見ていればわかる事だけど、こちらと動きが似ていないかな？　その点をついてみると以外にモロかったりするんだよね。さあ、あとは自分の腕で優勝してくれ。ボーナスステージは各面いろいろあるけど、どれも簡単なものばかりなので、できるだけ得点をかせいでおこう。





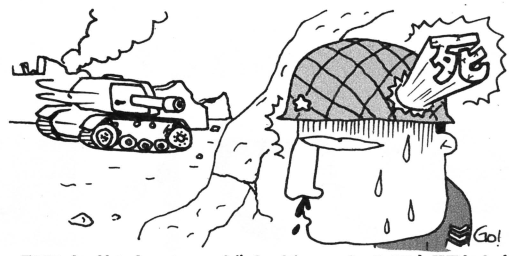
それからこのゲームはキャラクターがおもしろいんだよね。勝った時のぺんぎんくんの喜びようとか、ひっくり返った時の表情など、中でも敵キャラの負けた時に見せる表情なんかサイコーにおかしいもんね。キャラを見てるだけでも楽しめるよ。

イラスト／中野豪

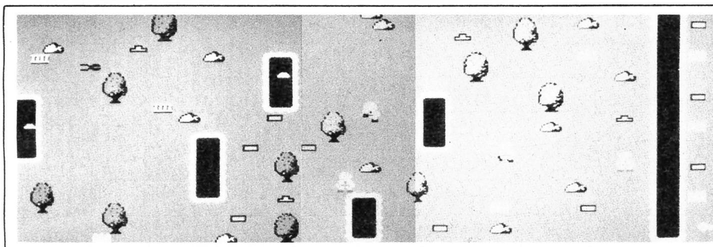
How TO Win

ファミリー コンピュータ

DOUGH BOY
ダウボーイ

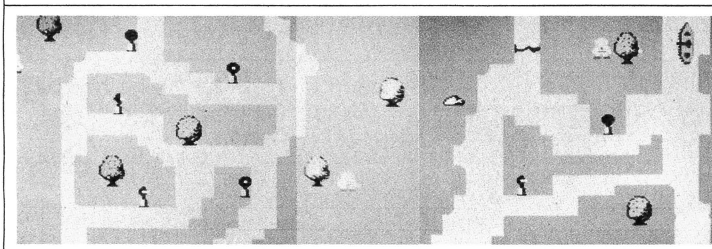


「緊急指令！　ダウボーイ、24時間以内に味方を救出せよ」 キミは指令をうけたダウボーイ。マシンガンと体当たりで敵を倒し、味方を救出せよ！　敵の防衛ラインは全部で5つ、キミの知力とテクニックがためされる



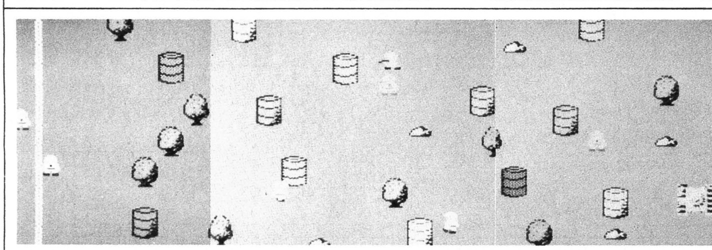
●ROUND 1

マップ1の目的は物資を調達することだ。ダウボーイが降下した時に投下されたさまざまな物資は、敵陣内のいたる所にちらばっているので敵に取られる前に数多く集めよう。コツとしては、画面上にいつもひとり敵を残しておくと、ほかの敵が一度に出てこないぞ。



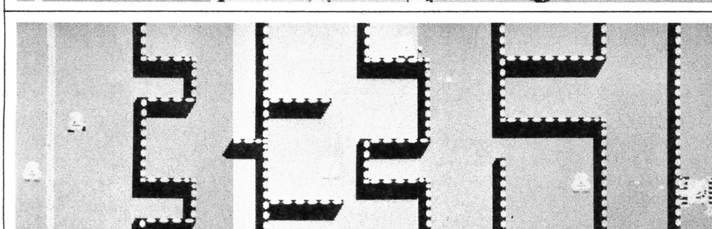
●ROUND 2

マップ2では、川がダウボーイの行手をはばむ。灯台をダイナマイトで爆破して、それを橋がわりにして先へ進もう。マップ2には一ヵ所だけ橋がある。この橋は必ず倒しておこう。やりなおしの時に有利だぞ。そうそう、船の攻撃は木の影でかわそう。



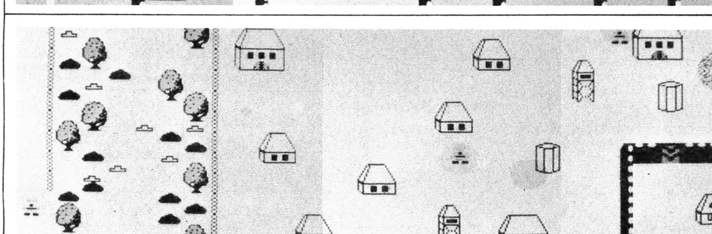
●ROUND 3

マップ3に突入したらダウボーイの前には、有刺鉄線がはりめぐらされている。まずはこの鉄線をクリッパーで切ろう。マップ3のカギはどれかのドラムカンの下にある。かたっぱしからダイナマイトで破壊しよう。戦車は通り道に地雷をしかけて破壊しよう。



●ROUND 4

マップ4では、有刺鉄線を切り、マップ1で回収したハシゴを使って壁をのりこえて進もう。このマップは壁が迷路のようになっているのでよく考えて最短距離で進むことが大切だ。また、たてかけたハシゴを回収できることも忘れてはいけない。



●ROUND 5

マップ5では、夜となり暗やみの中いよいよ味方の救出だ。数ある兵舎をダイナマイトで破壊して、兵舎の中に隠された捕虜収容所のカギを探せ。カギがみつかったら、味方を助け出し、いっしょに脱出だ。地雷には十分気をつけよう。

イラスト／中野豪

キミのレベルはどれくらい!?

全ソフト基本スコア表

昨年もたくさんのファミコンソフトが発売されたけど、今回もまた比較的新しい(?)ものを選んで、基本スコア表をつくってみた。

はたしてキミの腕はどの程度かな？　ほとんどプロ級ばっかりなら、もうファミコン界はキミの天下かもね…。

データ				適性		
タイトル	メーカー	価格	ジャンル	どうゆう人向き？	おもしろ度	初級
ドルアーガの塔	ナムコ	4,900	アーケード	宝さがしの好きな人	5	15面クリア
ジッピーレース	アイレム	4,500	〃	バイク狂の人	3	第2チェックポイントクリア
バトルシティー	ナムコ	4,500	〃	戦車にのりたい人	4	5面クリア
スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4,900	〃	とにかくFCファンの人に	5	1-4クリア
シティコネクション	ジャレコ	4,900	〃	ポップなセンスの人に	4	5万
ルート16ターボ	サン電子	4,900	〃	その昔好きだった人に	3	1面クリア
本将棋	セタ	4,500	シミュレーション	縁側でファミコンをやりたい人	3	相手2枚落ち
プーヤン	ハドソン	4,500	アーケード	むしゃくしゃしてる人	2	5万
テグザー	スクウェア	5,500	〃	なにも熱中できない人	5	4面クリア
バイナリィランド	ハドソン	4,900	〃	目が左右別々に動く人	3	4面クリア
パックランド	ナムコ	4,500	〃	スーパーマリオにあきた人	4	3万
バーガータイム	ナムコ	4,500	〃	お腹のすいている人	3	1万
キン肉マン	バンダイ	4,900	〃	プロレスファンの人	3	5万
スカイデストロイヤー	タイトー	4,500	〃	飛行機キチの人	2	1万
ぺんぎんくんウォーズ	アスキー	5,500	〃	かわいいのが好きな人	2	5000
1942	カプコン	4,900	〃	うちまくりたい人	4	3面クリア
ヴォルガードII	デービー	4,900	〃	変型にこだわる人	4	レベル1
フロントライン	タイトー	4,500	〃	気の長い人	2	1面クリア
フィールドコンバット	ジャレコ	4,500	〃	戦略家に	3	15000
ルナボール	ポニー	4,900	シミュレーション	他人をけちらしたい人	3	5面クリア
おにゃんこTown	ポニー	4,900	アーケード	おニャンコクラブにぞっこんの人	3	5000
パチコン	東芝EMI	4,900	シミュレーション	18歳未満の人	3	5分
アストロロボSASA	アスキー	5,500	アーケード	感電したい人	3	2面まで
スーパーアラビアン	サン電子	4,500	〃	英単語の勉強をしたい人	3	レベル2
ツインビー	コナミ	4,900	〃	シューティングゲームにこってる人	5	5万
頭脳戦艦ガル	デービー	4,900	〃	タモリのガルーコンテストの好きな人	4	地底エリアクリア
忍者じゃじゃ丸くん	ジャレコ	4,900	〃	じゃがまるくんを食べあきた人	4	3万
スターラスター	ナムコ	4,900	〃	ナムコマニアの人に	3	トレーニングクリア
マッハライダー	任天堂	4,900	〃	マッドマックスのファンの人	3	3面クリア
チャレンジャー	ハドソン	4,900	シミュレーション	一つのことに熱中する人	3	10万
ボンバーマン	ハドソン	4,900	〃	バクハツ狂の人	2	10面クリア
スペランカー	アイレム	4,900	〃	穴にもぐるのが好きな人	3	1面クリア
ボコスカウォーズ	アスキー	5,500	〃	リーダーシップをとりたい人	3	30：00
いっき	サン電子	4,900	アーケード	欲求不満のつのっている人	4	2万
エグゼドエグゼス	徳間	5,200	〃	息のあったコンビに	4	5万
ロットロット	徳間	5,200	〃	思考型の好きな人	4	3万

FC4サークルの意見で決定!!

今回は4つのファミコン同好会に情報協力を依頼し、その総合意見の平均値でスコアを決定した。

ここでこの4サークルに感謝の言葉をおくるとともに、その紹介をしておこう。(①責任者名②住所③会員数④発行会試と価格⑤その他)

●ファミコンあばきの会／DONKEY
①吉村敏明②福岡県粕屋郡古賀町筵内749③186名 ④『ファミコンランド』180円 ⑤誌上ゲーム大会開催

●ファミコンクラブ百姓一揆改め「カラバ」
①加藤竜也②群馬県館林市美園町20—30③30名前後④『カラバ』 200円⑤必勝法・バグ探しのほか、中古カセットの売買もやってます（格安！）

●FCI
①増田峰貴②東京都町田市野津田町1138—4③44名 ④『FC1』200円 ⑤会誌がグレードアップしました！

●ゲームクラブSuper LPG
①山田真②名古屋市守山郵便局留置　三田友彦方③90名弱 ④『ゲームライダー』200円・他3種 ⑤『VG・FC DICTIONARY』という150ページの大作が出ました。DONKEYとの合作です。(1200円)

以上の4サークルの皆さん、いそがしい中どうもありがとう。

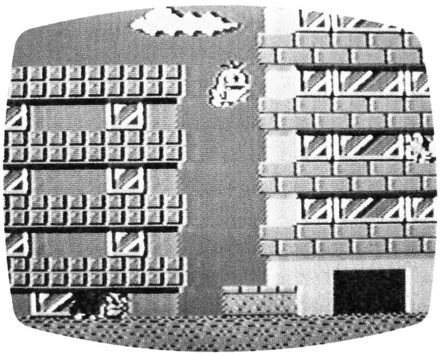
基本スコア表

中級	上級	プロ	備考
30面クリア	60面クリア	ウラ60面クリア	もちろんコンティニューなし！
20位	10位	1位	250ccでN.Y.についたとき
15面クリア	25面クリア	35面以上	1Pで1面から
5-4クリア	8-4クリア	ウラ8-4クリア	コンティニューもワープもなし！
10万	40万	100万	
3面クリア	5面クリア	9面クリア	
平手	自分1枚落ち	自分2枚落ち	
10万	50万	100万以上	
8面クリア	12面クリア	16面クリア	
7面クリア	15面クリア	20面クリア	
15万	50万	100万	
3万	10万	20万	
20万	50万	100万	
3万	30万	100万	
15000	4万	10万	
10面クリア	20面クリア	32面クリア	
レベル2	レベル4	レベル5	
3面クリア	5面クリア	8面以上	
5万	15万	100万	
15面クリア	30面クリア	60面クリア	
2万	10万	30万	
4分	3分	2分30秒	3000発打ち止めのタイムトライアルで
6面まで	10面まで	ラストまで	1人用のとき
レベル4	レベル6	レベル8	
30万	100万	300万	1Pのとき
コアエリアクリア	ナニ破壊	ラストまで	
10万	30万	50万	
コマンドクリア	アドベンチャークリア	2000点以上	
5面クリア	7面クリア	10面クリア	
100万	500万	1000万	
30面クリア	全面クリア	全面クリア	プロ級の全面クリアはノーミスで
1ワールドクリア	1ワールドクリア	ラストまで	上級の1ワールドはノーミスで
10：00	5：00	3：00	KINGのところまでの時間
20万	100万	500万	1000万までいったらヒマ人！
50万	300万	1000万	
10万	20万	50万	

We Are Coming Soon.

新製品速報

出たぞー、という感じで毎月最新ファミコン情報を紹介しているこのコーナー。でも今月は紹介できるゲームが少ないんだよね。こうなったらファミコンの開発者にみんなはげましのお手紙をかこう！



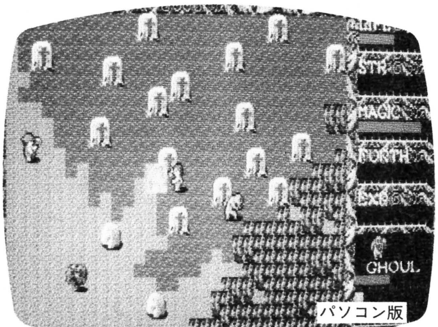
●オジさんにはなつかしいオバケのQ太郎がゲームになった

バンダイ

オバケのQ太郎

オバQがファミコンゲームになって登場したぞ。ＴＶでおなじみのキャラがにぎやかに登場するのはもちろん、その上、いろんな隠れキャラや隠れワザがあり、横スクロールするゲームもアニメ以上に楽しいぞ。

主人公はもちろんQちゃん。このQちゃんが友だちの落とし物をさがしたり、プレゼントをあげたり、誘拐された友だちを救うため、こわい犯人と対決したりと大活躍。しかし、途中ニガテな犬やイタズラガラスやスズメがQちゃんのゆくてをじゃまする。こんな楽しいシーンが全部で12種類。さあ、Qちゃんになってがんばろう。（12月20日発売）



パソコン版

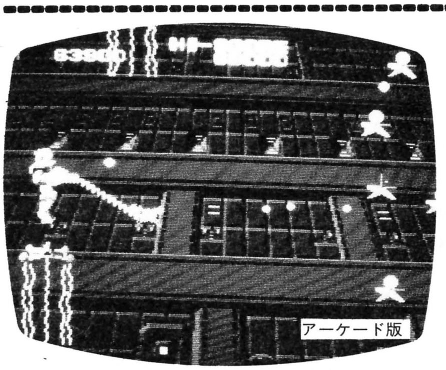
●ハイドライドがファミコンでもやれる

東芝ＥＭＩ

ハイドライド・スペシャル

ついにあの「ハイドライド」がファミコンで発売されるぞ。

「ハイドライド」といえば、パソコンユーザーなら、泣く子もだまるという超ヒットゲーム。で、このファミコンの「ハイドライド・スペシャル」、そのパソコンの「ハイドライド」と昨暮発売されたばかりの「ハイドライドII」をたして２で割ったようなゲーム内容になっているんだ。大魔王バラリスを倒し、フェアリーランドに平和をもたらすというストーリーは「ハイドライド」から、ファイヤーやアイスなどの魔法は「ハイドライドII」から。欲ばりファミコンユーザーに２倍楽しめるソフトとして登場。(3月下旬発売予定)


アーケード版

●マグマックスをあやつって、巨大要塞バビロンを倒せ!!

ニチブツ

マグマックス

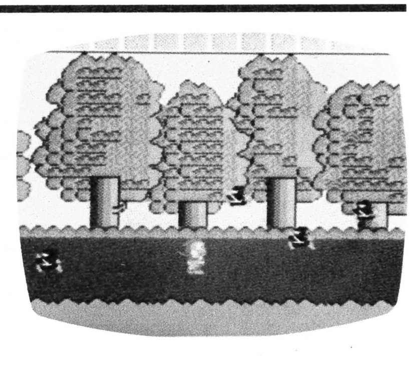
ファミコン戦線についにニチブツが参戦してきた。

第１弾はなんとマグマックスだ。このゲームはニチブツひさびさのシューティングゲームで、設定がすごくこっている。なにしろデザイン担当者が特撮とアニメのファンだから、そのへんはおてのものというわけ。面は地上・地下あわせて、４パターンでレベルがかわる。発売は２月上旬頃なので、楽しみに待っててくれ。

ところで、ニチブツといえば、クレイジークライマーや、ムーンクレスタなどの名作が有名だけどキミたちは知ってるかな。これらのゲームが移植されはじめると、本当にうれしいんだけどね。

う WA さ BA な SHI / U わ SA ば NA し

ドラゴンバスターはいつ登場するのか？ハットリくんは……



毎度おなじみ〝うわさ〟のコーナー。やっぱりなんといってもナムコの〝ドラゴンバスター〟はいつでるか……というのが、いまいちばんの話題。２月とか４月とか、いろいろ言われているけど……。

もうひとつはハドソンの〝忍者ハットリくん〟右の写真は開発中のもので、発売バージョンは多少デザインが変わるかもしれない。発売は３月１日の予定だ。

このほか、タイトーからは、〝ジャイロダイン〟というソフトが、２月中旬頃に発売されるようだ。くわしくは次号で。

コンプティーク情報局
ゲーム・グルメの情報ビタミン



イラスト/原美恵子

そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区三栄町8いかりビル2

これが「オペレーションV」作戦だ

「新竹取物語」や音楽用ソフトで知られているクロスメディア（ビクター音楽産業）の次の新作は何か知っているかな。なんとウォー・シミュレーションなんだ。しかもSF。題名は「SF3Dオペレーション」。いったいどんなゲームなんだろう。ディレクターの石田俊一氏にインタビューしてみた。

——最近ウォー・シミュレーションといえば、システムソフトの「現代大戦略」くらいしか発売されていないんですけど、どうしてまた、ウォー・シミュレーションなんですか?

石田　なぜときかれるとこまるけど、以前ウチでだした「囲碁」は僕がディレクションしたんですけど、そんなこともあって、コンピュータの人工知能ルーチンに興味があったのと、ゲームの素材自体がそうだからということかな。あと挑戦という意味もね。

——ゲームの素材とは?

石田　「SF3D」という題名から何か思いだしませんか。

（という問いに対して、はたと思いだしたのが、NITTOのプラモデルシリーズ。以前コンプティークでもプレゼント商品としてあつかっており、僕も1個ちょろまかして作ったりしたのだった）

——あの世界をゲームにしたんですか?

石田　ええ。実はあの世界をいろいろなメディアで表現していこうというコンセプトがあり、ビデオやVHDではすでに発売されていて、そのいっかんとして今度のパソコンゲームということになったのです。

——実際のゲームはどんなストーリーになっているんですか?

石田　プラモデルの「SF3D」シリーズは、第4次世界大戦後の地球が舞台で、銀河連邦のシュトラール軍に支配された地球を、彼らの手から取りもどそうとする独立傭兵軍が主人公なんだ。ゲームのほうは、その中のエピソードのひとつ、オーストラリアで行われた大反撃作戦「オペレーションハンマー」が舞台。プレイヤーのひきいる中隊は、敵の司令部を破壊するという最も重要な使命をもっているんです。

——ほかのウォー・シミュレーションとはどこが違うんですか?

石田　まずSFということで、史実にもとづいてどうのこうのという制約がないから、自由な設定ができるということかな。

——ほかには

石田　画面でいえば、ヘックスがなくなったこと。あのヘックスってうっとうしいでしょう。画面もきれいに見えないし。またボードゲームはマップ全体が見わたせて、どこから敵がせめてくるかわかってしまうけど、これはコンピュータとしての特長をいかし、敵がどこから現われるかわからない、というところに面白みをだしたんだ。

——最大のウリは?

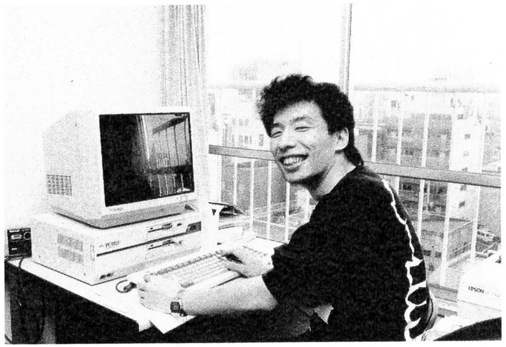
石田　そうね、やっぱり「SF3D」のキャラクターでしょう。ボーナス画面で、各種のアーマースーツや装甲車のグラフィックも出てくるんですよ。

——強いですか?

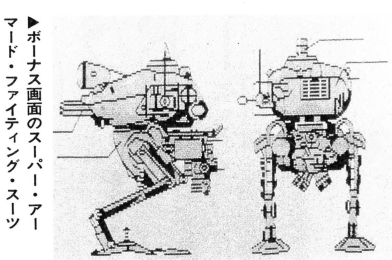
石田　まだ、そこらへんの設定はしていないけど、敵のキャラの設定や性格づけもかなりきっちりやっているので、強くなると思います。

——完成が楽しみですね。ありがとうございました。

話に出てきたビデオを見せてもらったが、円谷プロ作品の特撮ものなんだ。次号ではそのビデオもからませながら、徹底紹介するよ。



▶東京・渋谷の宮益坂にある開発室でパソコンとたわむれる石田さん。所さんに似てるネ



▶ボーナス画面のスーパー・アーマード・ファイティング・スーツ

T&EのATTACK '86にアタック

T&Eソフトの「ハイドライドII」「レイドック」などの新作ソフト発表会、ATTACK'86が、さる11月23日東京・秋葉原のラジオ会館でひらかれたぞ。

当日会場に集まったのは、東京や埼玉など関東近郊のT&Eソフトユーザーズクラブ会員約100名。なかには前夜から泊りこんで待っていた熱狂的な少年たち（今度のT&Eマガジンの表紙にのるぞ）や地元愛知からかけつけた少年もいて、会場はもう熱気でムンムン。

そんななか、T&Eの開発スタッフ全員の紹介から発表会は始まった。

この開発スタッフの紹介、一言でいえば、秋葉原をうろついているパソコン少年へのインタビュー、という感じ。当日会場へこれなかった人は、友だちにT&Eの開発スタッフになりきってもらい「パソコンを始めたきっかけは?」なんて質問すれば、会場の雰囲気がつたわるはず。

続いて、同じような感じのユーザーからの質問コーナーがあり、クイズ大会があり、そして、いよいよ会場のメインスクリーンを使って、「ハイドライド・MSX版」「レイドック」「ハイドライドII」と新作ソフトが発表された。で、「ハイドライドII」の発表のあと、

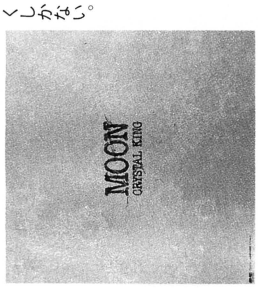


▶山下章先生が内藤さんにするどい質問をしているところの図

特別ゲストとして本誌でおなじみの山下章先生がユーザーの代表という形で、「ハイドライドII」の開発者の内藤時浩さんにするどい質問をあびせ、当日会場にきた人だけに、ちょっぴりヒントが……。
パソコン少年たちに熱気をのこして発表会は終わったのでした。

「レリクス」を待ちくたびれた人には、こんなレコードを！

ニュータイプのゲームとして期待されているボーステックの「レリクス」昨年の暮、PC98版とMSX版がようやく発売(!?)されたみたいだけど、待ちくたびれちゃった人が多いだろうね。そんな人に先に耳だけでもゲームしてもらおうと、耳よりな情報を教えちゃう。
「レリクス」のオープニングとエンディングで使われている曲がLPレコードで聴けるんだ。昨年の7月21日に発売されたクリスタルキングの「MOON」がそれ。その中の『Woman』と『Smile again』という曲が「レリクス」の中で使われているんだ。ゲームの世界がここでも広がってきたんだね。聴くしかない。



▲クリスタルキングのLP「MOON」。なつかしかったり

今月のペッピン

今月登場していただいた美しいお姉さんは、「ザナドゥ」が絶好調の日本ファルコムで経理などをやっていらっしゃる木屋比呂子さん。(21才。A型。牡羊座) あのファルコムが誇るプログラマーの木屋さんの妹さんです。
——ファルコムでは今、どんな仕事をなさっているのでしょうか？
比呂子　経理やショップのほうを手伝ったり、郵便物を発送したり、電話で質問に答えたり、ファルコムの雑用係といったところですね。
——仕事についての感想は？
比呂子　まだこの仕事をはじめて4ヶ月くらいなんですけど、みんながゲームに夢中になれるような雰囲気がつくれればいいなって思っています。むかしから縁の下の力もちって感じなんですよ。
——むかしからっていうと？
比呂子　高校の時、サッカー部のマネージャーをやっていました。
——マネージャーってどんな仕事をするんですか？
比呂子　部屋の掃除をしたり、選手のユニホームを洗ったり。完全に雑用係ですね。だから雑用係は得意なんです（笑）。
——年期がはいってるんですね（笑）。ところで、ゲームはやられますか？
比呂子　うちのでは「アステカ」とか「ザナドゥ」とか、仕事の合間を見てやっています。
——むずかしいでしょう。
比呂子　ええ。それで以前「アステカ」をやっていて、全然進まなくて、ヒント教えてってみんなにいったら、アドベンチャーゲームは自分でやるもんだっていわれて、教えてもらえなかったですね。
——みんないじわるですね(笑)。
比呂子　そうですね（笑）。



——自社製品以外のゲームは、なにかやっていますか？
比呂子　実は、ファミコンを。うちはみんな好きなんですよ。
——今、何をやっているんですか？
比呂子　今はやっぱり「スーパーマリオ」ですね。でも私、スピードが要請されるものは、何やってもダメなんです。
——今度教えてあげますよ。
比呂子　はい（笑）。
——えーと、ゲームの話はこのへんにして、今度は将来の夢をきかせてください。
比呂子　むかしは女優になりたいとか、結婚したいとか、具体的にあったんですけど、今はないですね。
——仕事のほうではどうですか？
比呂子　そうですね。とにかく今の仕事をきちんとできるようになりたいですね。これは理想なんですけど、一生けんめい仕事をやっていても、がんばっているな、というのが見えないようにしたいですね。
——このへんでおきまりなので、理想の男性像をお聞かせください。
比呂子　私、外見の好みってないんですよね。ただ友だちのいっぱいいる人がいいですね。友だちが多いってことは、誰とでも仲良くでき、協調性があり、指導力があり、きっとやさしいでしょうから。
——そんな人が早くあらわれるといいですね。それでは最後にコンプティークの読者に一言。
比呂子　「ザナドゥ」買ってください。おもしろいですよ。
——ありがとうございました。今度編集部まで遊びにきてください。
21才とは思えないほどおちついた感じの比呂子さん。お嫁さんにした男は幸せだろうなあ、と思ってしまった。
木屋比呂子さんへのファンレターのあて先は、「コンプティーク編集部・今月のペッピン係」まで。

ペッピン

なんてったってゲームフリーク

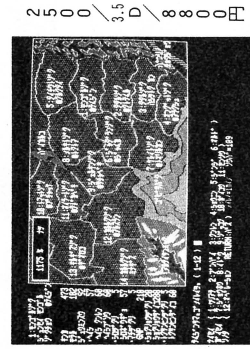
今月からはじまった、AVGやRPGなどのゲームを一番に解いた人を紹介するこのコーナー。まず最初に登場してもらったのは、「夢幻の心臓II」を3日で解いてしまった芦田文一郎クン。この芦田クン、千葉の高校一年生で、パソコン歴は約3年。今はPC88SRを所有。
「ブラックオニキス」など日本のRPGはほとんど解いていて、なんと最新の「ザナドゥ」まで終わっていたのだ。「夢幻…」の感想を聞くと「仲間をくみかえれるところが良かった」だって。



▲編集部に遊びにきてもらった芦田クン、「リグラス」に熱中

移植版情報

★リザード(クリスタルソフト)MZ2500／3.5D／6800円
★オービットIII(テクノソフト)MZ2500／3.5D／6900円
★ワールドゴルフ（エニックス）X1／5D／5800円・T／4800円
★超時空要塞マクロス（ボーステック）MSX／R／5800円
★HOTDOG（ボーステック）X1／5D／6800円・T／4800円
★フリッキー(マイクロネット)MZ2500／3.5D／6800円
★ブラックバス（HOT-B）MSX／T／4800円
★蒼き狼と白き牝鹿（興営）MZ2500／3.5D／8800円



▲光栄の「蒼き狼と白き牝鹿」ミュージックテープ付のMZ2500

アーケード・エクスプレス



あのロードランナーが、またまた帰ってきた。崩壊したはずの悪魔の偶像がよみがえったのだ。ラウンドは30面あり、ほとんどがアイレムのオリジナルデザインだ。前作よりさらにパズル性をまして、まるでチャンピオンシップのような面がつぎつぎとつづく。

ロードランナーⅢをいまかいまかと待ちつづけていた人は多いと思うけど、ついにその願いがかなったわけだ。ロードランナーはいくらやってもあきないね。

今回はとにかくチャンピオンシップなみのラウンドが続出だ。敵の頭を利用する面、何重もの逆転堀りを使う面、面によってはタイミングがくるったらすべておしまいという面だってある。さらに1面ずっとブレークランナーという面だってある。ついには、敵のいない面まで登場してしまった。

テクニカル・ボーナスについては、ロードランナーⅡと同じだが知らない人もいると思うので順をおってみてみよう。

①穴に落とした敵の頭の上を通りぬけることができるけど、アーケード版では、3匹まで一度に埋めて、通りぬける事ができる。しかし、タイミングがむずかしいから、危険だ。成功すると3000点のボーナスが入る。

②敵の頭の上に乗ると1000点ボーナス。しかしはしごをのぼっている敵の頭の上にはのる事が難しい。

③敵をシールドする。つまり動けなくすると一匹につき1000点のボーナス。何度やっても1000点入るのでⅡの時には得点かせぎに使えたけど、Ⅲではいったいどうなるか？　おたのしみに。

④ラウンドスタート時に光っている宝を一番最初にとると8000点のボーナス。ないラウンドもある。ラウンド1などでは確実にとろう。

⑤制限時間が5000以上の時に、そのラウンドをクリアするとブルータイム、2000以上5000未満でクリアするとイエロータイムクリアーとなり、それぞれその残りタイムの3倍、2倍の得点がボーナスとなる。4面、5面などは、確実にブルータイムをとりたいね。

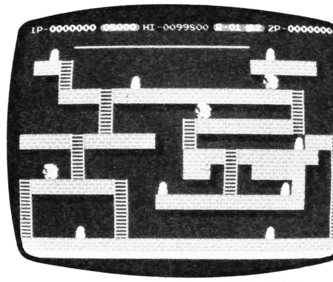
⑥各ラウンドで決められた3〜4ケ所の場所を堀ると、隠れキャラクターがいずれかの場所に隠れている。こいつをもう一度穴に落とすとボーナス宝をおくので、それをとると3000、5000、8000点のいずれかのボーナス点がもらえる。すべてのラウンドにいるぞ。

⑦敵を一人も殺さないでラウンドをクリアーすると、10000点のボーナス。ラウンド4やラウンド11などでねらってみよう。

⑧敵を一人も穴に落とさないでラウンドをクリアすると20000点のボーナス。このボーナスは大きくひびくので、チャレンジしてみよう。うまい人はⅢの30ラウンドのうち20＋αぐらいのラウンドでとれるそうだ。少しヒントをいうと、敵が穴に落ちかけて死んだりしても、穴に落ちた事にはならないという事だ。またシールドを使うと楽なラウンドもある。

以上がボーナスだ。ラウンドによっては20000点より10000点とブルータイムの方が点が高いラウンドもある。

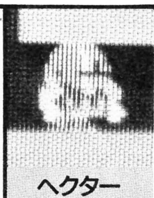
ラウンド1

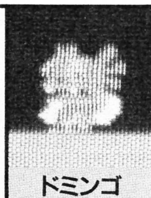


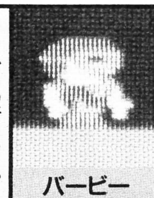
このラウンドは、20000点と8000点を確実にとろう。隠れライモスが左上と右下にいるぞ。

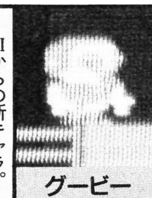
復活した魔神のつかわした悪の番兵たち

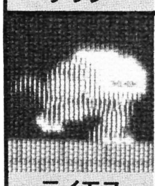

チック
パートⅢからの新登場キャラ。尾をすって飛ぶ姿がユニーク。

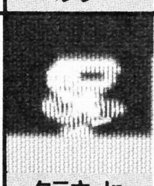

ヘクター
Ⅲからの新キャラ。ブロック2に登場。手をふってあるく。


ドミンゴ
Ⅲからの新キャラ。シールドされても手を動かす。ゲスラもどき。

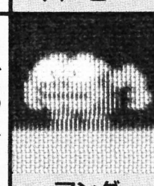

バービー
Ⅲからの新キャラ。赤いマルモかと思ったら水かきがついていた。

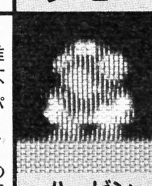

グービー
Ⅲからの新キャラ。目と後頭部がでている。色はマルモ色。


ライモス
パートⅡからひきつづき登場。16面ではなぜかお休み。


クラウJr.
Ⅱからのキャラクター。クラウの息子。ブロック7に登場。

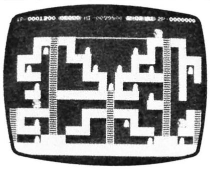

タバラ
Ⅱからのキャラクター。穴に落下する時に両手をあげる。


アング
唯一、パート1の生き残り。某A○Uとは因念深い奴。


ハービン
Ⅱにつづいて再登場。Ⅲの最終キャラクター。こいつの面は楽しいぞ。

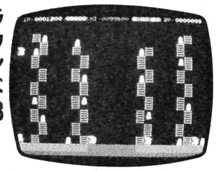
これがブロック1から3までのラウンドだ

ラウンド2



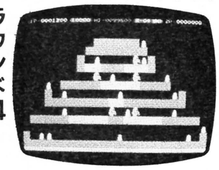
いきなり難しいラウンドだ。できるだけ左から攻めよう。

ラウンド3



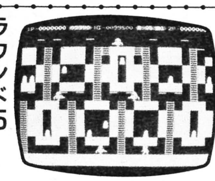
けっこう難しいラウンド。20000点をとった変人もいるそうで。

ラウンド4



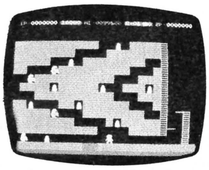
あまり上のヘクターを下に落とすと後で大変、10000点をねらえ！

ラウンド5



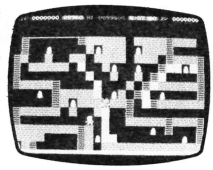
この面は敵をシールドする練習だ。20000点楽勝！

ラウンド6



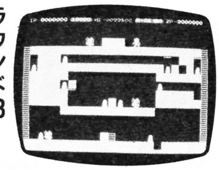
いきなり多層堀りのラウンドだ。よく考えてから堀り始めろ。

ラウンド7



左側の金塊を全て取ってから右側へ行かないともどれないぜ！

ラウンド8



中央右側のドミンゴの頭をうまく使って、中央の金塊をとろう。

ラウンド9

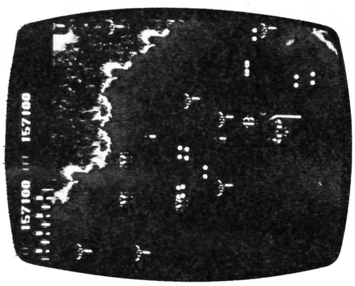


またまた多層堀りの面が登場。部屋の中に穏れキャラがいるぞ。

新作情報

ファイナライザー

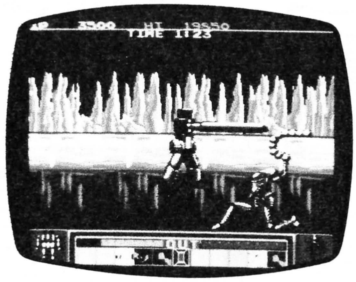
●コナミ●



西暦2050年、人類に最大の危機が訪れた最新鋭防衛システム〝Odes—30i〟が突如制御不能となり反乱をおこしたのだ。君は可変装甲戦闘システム「ファイナライザー」を操って浮遊防衛システムOdes—30iとの戦闘空域へと向かえ。カプセルを打ってパーツを集め中型ロボット、大型ロボットへと合身パワーアップだ。

ギャラクティックウォーリアーズ

●コナミ



宇宙暦HIT30000年、人々の間では「ロボット格闘技」が流行っていた。自分の愛機を操縦して、相手のロボットを打倒する。この快感に人々は病みつきになっていた。君にはサムソン、ガイアー、ポセイドンの3体のロボットがある。この中の1台に乗り込んで、スタジアムへと向かえ。期待のバブルシステム第4弾!!

最新FAN情報

最近アーケードで流れている情報をいくつかあげてみよう。

●ナムコのモトスは全62面で、これをクリアーするとメッセージが流れ、残機X10万点のボーナスが入る。またナビコンの中にはこわせるものもあるという。

●タイトーの女三四郎のオープニングのデモであるタイミングでボタンやレバーを操作するとボーナスが入る。

●SNKのASO全12エリアをクリアすると、メッセージが流れ、100万点のボーナスが入っておわる。

●タツミのバギーボーイで特定の岩につっこむとサッカーボールとなって2000点のボーナス。

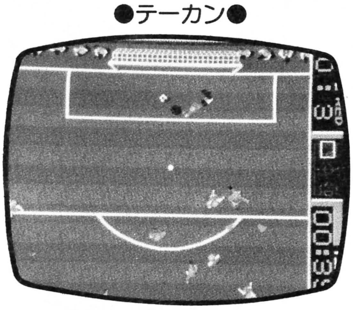
●セガのチョップリフターには女の捕虜がでる。

●アイレムのアルマジロは日本では発売する予定がないということです。

●ドルアーガの続編「リターン・オブ・イシター」がそろそろでるそうです。くわしい内容はまだわかりません。

ワールドカップ

●テーカン●

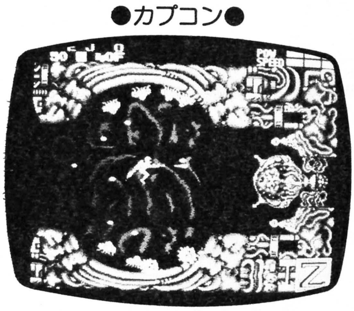


ワールドカップ——それは世界のサッカープレイヤーの頂点、サッカーの帝王を決める、熱き男たちの死闘の歴史である。

このテーカンワールドカップは、トラックボールとボタンを使ったサッカーゲームだ。テクニックしだいでどんなシュートでもすることができる。君は幻のバナナシュートを見たか。

セクションZ

●カプコン●



君は孤独な宇宙戦士。A～Zまでに区切られたバラングール帝国の基地を進行し、セクションZの人工生命体エルブレインを破壊するのだ。8方向レバーと、2つのボタンでプレイヤーを操作し5つのポイントに区切られた敵基地を進む。点滅コインを利用してパワーアップしながら先へ進もう。

キミの情報もまっている

アーケードエクスプレスでは、アーケードゲームファンのキミのために、新作ゲーム情報を中心に、必勝法やバグ・穏れキャラ情報、そぼくなQ＆Aなど、アーケードゲームに関することすべてをとりあげていきたいと思っています。

キミの情報や意見、質問などもどんどん編集部に送ってください。

●おたよりのあて先●

〒160 新宿区三栄町8いかりビル2

コンプティーク編集部

『アーケードエクスプレス』係

SEGAニュース

セガ情報局



寒さにめげず、みんな元気かな？　カゼなんてひいてないよね。今月は、冬のスポーツのアイスホッケー『チャンピオンアイスホッケー』の必勝法をご紹介しようね。編集部でも、セガの社内でもけっこうみんなアツクなって遊んでいるゲームなのだ。みんなはもうきわめたかな？　そして、ニューソフトはついにSG−1000用に移植された『ハングオンII』。これからますますセガは楽しいぞ！

ニューソフト・ラインナップ



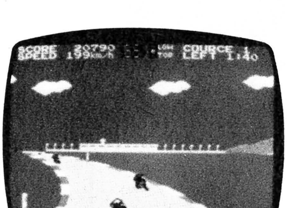
ボンジャック

テーカンのアーケードゲームが、セガでも遊べるようになったぞ。ピラミッド、ギリシャなどの美しい遺跡を背景に敵をかわしながら、爆弾を全て取りもどすのがキミの使命だ。全部で50面もある大作だ。ＭＣ4300円



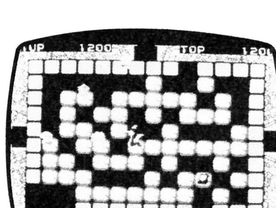
ハングオンII

ＳＧ−1000、ＳＣ−3000シリーズについに「ハングオン」が登場！　どうしてもマークIIIとくらべるとグラフィックがいまいちだけど、ゲーム内容はまったく同じ。コーナリングテクニックが決め手だ。ＭＣ4300円



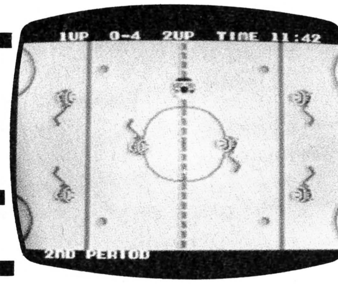
ピットホット

ブロックを壊したり、もとどおりにしたりして、プリンセスを救い出すゲーム。４つの城があって、全部で114ものパターンがあるんだ。見えない所に宝物があったり、パズル的要素も。エディットつき。ＭＣ4300円（マークIII）

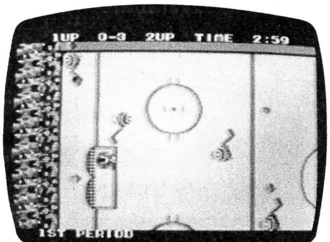


※注　Ｃはカートリッジ　ＭＣはマイカード（発売時期は予定です。突然変更になることもあります）

How TO Win チャンピオンアイスホッケー

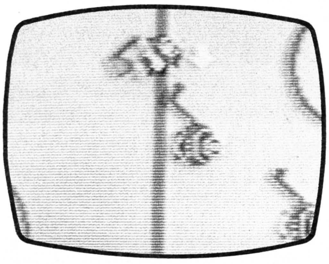


1 スケート術をマスター



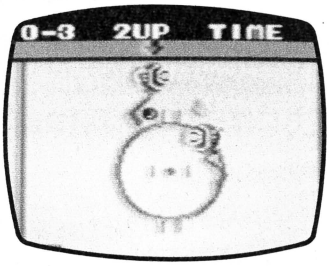
このゲームはあらためて言うまでもなく氷の上のゲーム。サッカーやアメリカンフットボールのような草の上じゃないから、とにかく慣性の法則でスルーッと行き過ぎてしまうのだ。上の写真のように、パックを持っていても、うまくシュートできないことも。そのためにカーソルコントロールキーで、スティックを持ちかえつつ、まわりこむというワザをきわめよう。

2 体あたりでころばせよう



敵のパックを取るにはむかい合っているとラクにスティック、体あたりで取り返せる。逆に、こっちが持っていてもむかってくる敵には取られる可能性が高いわけだ。そのときはスティックでパックを持ちかえて、うまくかわすのが基本。では、ニクイ敵にいちばん効果的なのはというと、これが体あたりだ。はじきとばしてしまえば、ころんでしばらく立ち上がれないからそのスキにすばやくパックを取ってしまうのだ。

3 パスをつなぐハイテクワザ



パックを取られたら取り返す。がむしゃらに敵にむかって行くことがわるいとは言わないけど、きれいにキメてみるのもわるくないよね。パックのあつかいがうまくなったら、全体をみわたして、どういうコースでパックを運べば、より早く効率的になるかをみとおしてほしい。そこで、もうひとつ矢印のついたパスできる味方の選手にすばやくパスして、パスをつないで行こう。

4 敵をふりきってススメ

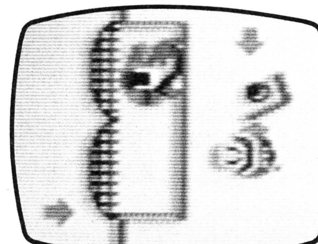


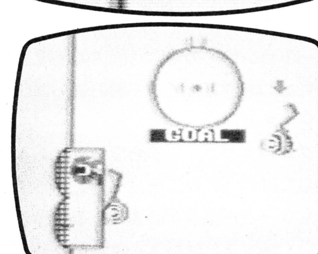
パスをするワザをきわめてしまえば、あとはつっこむのみだ。敵のいない方へ、しかも敵のいる側と反対側にスティックを持つようにしてつき進むのだ。いかに早く判断し、いかに適格にキメルかがキミの実力となるわけなんだ。

まん中の下の写真のような場合、まず上をまわって敵をさけて進むか。そうみせかけて下にまわりこんで一気に抜けてしまうというやりかたがあるね。

5 ねらいをつけてシュート

さて、ゴールのしかたは矢印の方向にシュートなんだけど、その間にキーパーがいたらはじかれてしまうので、そこをよくみきわめること。逆に、自分がキーパーのときは、キャッチする方法とはじく方法がある。はじく方が、パックがとんでもない所へ抜けることがあるのでワリと有効。





キミの必勝法、バグ＆隠れキャラ募集

ゲームフリークのキミの必勝法、バグ＆隠れキャラの情報を募集してるよ。優秀なものは紹介しちゃう。バグ＆隠れキャラはコーナーを作って毎回紹介したいと思うので、キミの住所、名前、年齢、電話番号を書いて、〒160 東京都新宿区三栄町8いかりビル2　コンプティーク編集部「セガ情報局」まで送ってね！



イラスト／相村嘉一



金ちゃんのConstruction講座
こんすとらくしょん
Lecture



先月号から始まった金ちゃんのコンストラクション講座の第2回目。先月同様ロードランナーを題材にしていくことにしよう。今回の講座の要点は面を作成する時にどの様な狙いを持っていくかについてだ。ただ、やみくもに作っていてはいつまでたっても完成しないぞ。

難易度でいくか？パズルでいくか？

ロードランナーに限らず、コンストラクション機能を持ったゲームでオリジナル面を作成する時には何らかの目標を設定しないといつまでたっても未完成のままだらだらと改良（改悪の場合もある）していることになりかねない。そこで先月号でとにかく作ってみようと言ったことと矛盾するかもしれないが(逆もまた真なり)、面の作成に入る前にこれから作成する面にはどの様な狙いを盛り込もうとしているのかをはっきりさせよう。

ロードランナーの場合、面の難易度を高めるための要素としてごくおおざっぱにいって2つある。

テクニックとしての難解度つまりある技を知らなければ絶対に解けないとか素早いコントローラさばきが必要であるとかの路線でいくか、またはパズル性の高いものつまりあるルートを通っていかなくては解けないような路線でいくかの２つである。

勿論、傑作面と呼ばれるものにはこの２つの要素が巧みに組み合わされているものが多いが面作成の第一歩としてはこのどちらの要素に重点を置くかをはっきりしておきたい。

ロードランナーの傑作面の宝庫であるチャンピオンシップロードランナーの面からそれぞれの代表面を紹介しよう。

単純な難解面の代表は34面(写真２)だ。

とにかくこの面は単純なコントロールさばきにかかってくる面でひとつタイミングを間違えるとあっというまに死んでしまう。

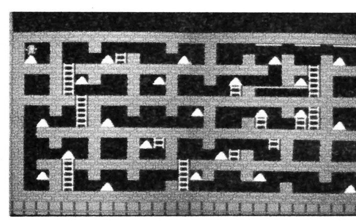
これと対象的なのはチャンピオンシップロードランナーの23面(写真１)だ。

この面は一目見てわかるようにロボットが１人もいないというロードランナーとしては一風変わった面である。そのため敵に追い回されたりはしないでじっくり考えることが出来るが、その解き方となるとある順番に従って金塊を取っていかなくてはにっちもさっちも行かなくなるといったようなわながあちこちにある典型的なパズル面なのだ。

金ちゃんのアドバイス

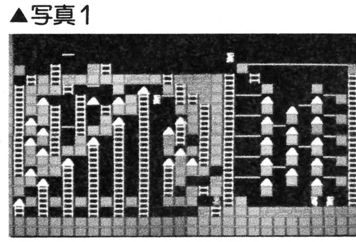
さて、君がどちらの路線でロードランナーの面を作成するかは自由だが金ちゃんのアドバイスを言わせてもらうとロードランナーのほとんどの技（時間差わざとかロボット頭上レンガ堀りetc） が開発されつくした今ではどちらかというとパズル面の方が傑作面の可能性を残しているように思う。

もうひとつ傑作面の作成に挑戦する君に言いたいことがある。落し穴を多用するなということだ。確かに落し穴を使うと簡単に難易度が高まるが、それに甘えてしまい落し穴を使い過ぎると単なる試行錯誤の面が出来上がってしまい、プレイする人がその面を解く前に嫌気がさしてしまう。プレイしてくれる人がいるから君の作った面に価値ができるのだ。プレイしてくれる人が何度でも出来るまで挑戦したくなる事も傑作面の重要な要素の一つである事を忘れないで欲しい。



時間差わざをよく考えて有効に使っていこう。ルートをまちがえないように。

▲写真１



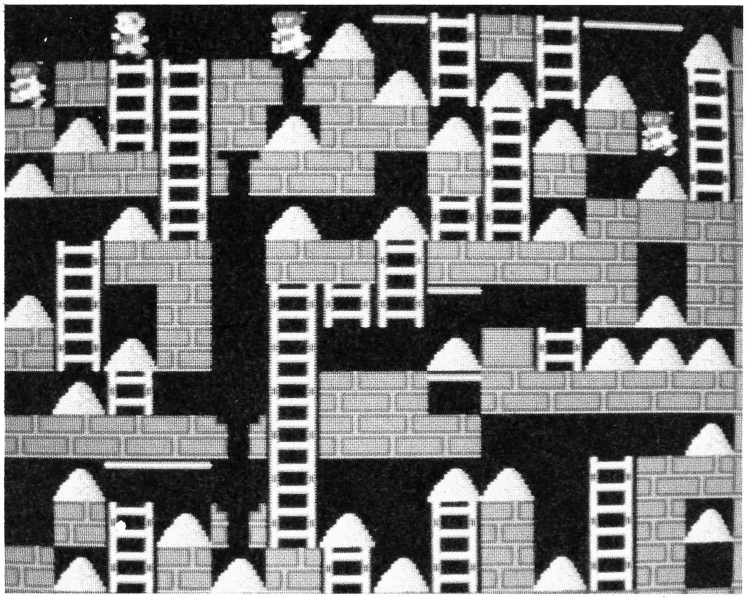
ちょっとでもつっかえたら、クリアーできないぞ。まずは左側の金塊から集めよう。

▲写真２

イラスト／相村嘉一

愛知県　村本貴由起クン作

今月の傑作面



今月の傑作面は愛知県の村本貴由起クンの作品だ。村本クンはコンプティークにオリジナル面を6面も送ってくれたのだ、どれもがなかなかの作品。その中で金ちゃんが気にいったのがこの面だ。

この面、最初のうちはどうすればいいのかわかるまで何人ものロードランナーがおなくなりになるであろう面で、今回解説した分類でいうなら、パズル面に分類されると思う。

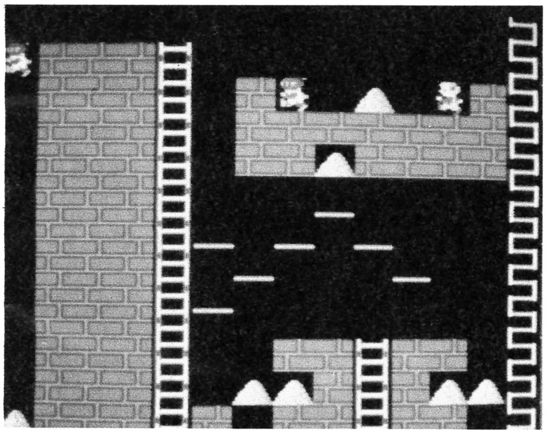
この面の狙いは画面左側にたてに並んでいる3コの落し穴をどの様に使うかだ。

そして、スタート地点のブロックから1度画面の右側にいってしまうと（完全に不可能ではないが）ほとんどスタート地点に戻ることはできない。

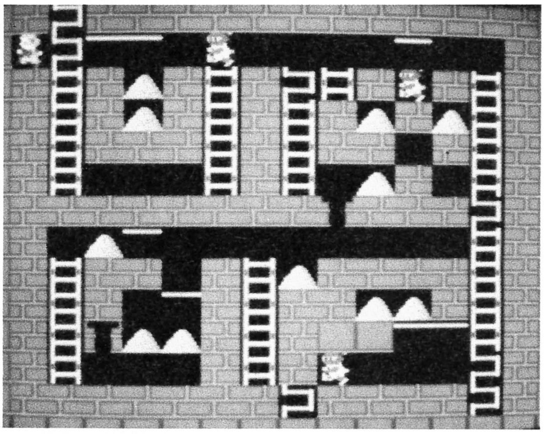
この辺をよーく頭に入れて、金塊を取っていくことにしよう。

普通のテクニックでクリアできるけど、やり方がわかるまで苦労する面。それが村本クンの作品の特徴といえるだろう。

今月の佳作面　タイミングにかけるか技を使うか



東京都　竹中　真クンの作品だ。とにかく左側のブロックは掘って掘ってほりまくることに尽きる。まあ、指の体操と思ってがんばろう。右サイドの金塊は頭（この意味分るよね!!）を使ってとります。あわてて失敗したりする人は未熟モノだ。慎重にやろうね。



大阪府　中山健二クンの作品だ。全体が4つの部屋にわかれていて、順序よく金塊をとっていかないとにっちもさっちもいかなくなる。

ヒントとして部屋を回る順番を書いておこう。左上→右上→右下→左下の順だ。最後にかくれはしごがどっと登場するなかなかキレイな面だ。

お便り募集

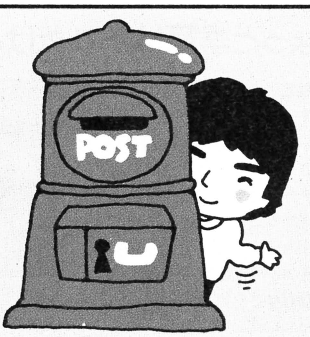
おまたせしました!!　〝コンストラクションの講座〟の第2回。日毎夜毎の『ロードランナー』中毒のキミ、はてしなき『倉庫番』のキミ、楽しく画面で遊びましょう。

今回も、人気アイテムの『ロードランナー』。第1回にひきつづき、たくさんの作品が編集部によせられました。

今回は、タイミングとパズル性の両面からせめてみたけど、どうだったかな？　次回は何にチャレンジするかただいま思案中。たのしみにまっててね。

また、このコーナーでは、『ロードランナー』に限らず、ファミコンの『ナッツ＆ミルク』や『レッキング・クルー』、パソコン版のフラッピー』『モール・モール』『倉庫番』『Cuby Panic』などの新作画面も大歓迎！　ファミコンだけでなく、パソコン版もはば広くとりあげていくつもりなので、みんなの力作をおまちしてます。

あて先：〒160 東京都新宿区三栄町8
いかりビル2　コンプティーク編集部
コンストラクション講座係まで



アドベンチャーゲームブック

BOOKS REVIEW

ついにD&Dが翻訳されて登場！

D＆Dファンの皆様、お待たせしました！　ついに、アドベンチャーの老舗のＴＳＲ社の翻訳が発売になった。今までの翻訳ものと違って、ＴＳＲ社はアメリカ、エンターテイメントが得意だから、ボクたちを楽しませてくれることウケアイだ。わずかに村をあけているうちに弟や村人たちはパックス砦にとりこめられてしまった。はたしてとじこめたヤツは何者か？　そしてキミは助けることができるか？　同時に「魔人の沼」も発売になる。富士見書房☎03-261-5375



「アドベンチャーゲームブックD＆D・パックス砦の囚人」モーリス・サイモン著／480円

ゲームマスターになるためのバイブル!?

ひとりでシコシコ遊ぶゲームブックにネクラさを感じているキミに、数人でワイワイ楽しめる本格的なゲームブックが出た。キミがこの本を読んで友だちに、「どうする？」て聞く、友だちは考えて話し合った結果をキミに言う……その繰り返して進めるワケだ。ユカイな友だちと遊ぶと、これがほんとに楽しい。とんでもないアイデアを出してキミをこまらせることもあるぞ。オススメの本です！　東京創元社☎03-268-8231



「ファイティング・ファンタジー」スティーブ・ジャクソン著／480円／創元推理文庫

キミを完全迷路型迷宮にご招待

社会思想社の本もこれで６冊め。今回はちょっと趣きが変わっていて、ファングという町の領主サカムビット公が、とあるコンテストを考え出した。それが、「迷宮探険競技」なのだ。キミはその作られた迷宮から賞金めあてで挑戦する。典型的な迷路なので、パソコンのアドベンチャーをやるようにマッピングをして遊ぶとよい。途中の障害物、立ち入ってない迷路を調べる必要があるからだ。社会思想社☎03-813-8101



「死のワナの地下迷宮」リビングストン著／480円／現代教養文庫

ちょっと季節はずれだけど楽しい甲子園

桐原書店の10冊めは例によってスターウォーズ風の設定。が しかし、９冊めの「熱球甲子園」はユカイでおもしろい。なぜか弱いチームでありながら甲子園に出場することになったキミ。敵の手を読み、自分のチームの弱点をカバーし、試合を進ませる。なりゆきしだいのゲームブックらしい楽しさがある。桐原書店☎03-314-8181



「熱球甲子園」スーパー頭脳集団アイデアファクトリー著／550円



「2002年暗黒霊の復讐」スーパー頭脳集団アイデアファクトリー著／550円

呪文、体力ポイントを強化して遊ぼう

オビに「むずかしいからおもしろい」とあるように今回は途中で出てくるキーワード（つまり魔法の呪文）をうまく集めて行かなくてはならない。片手にメモを置いて、マジメにやんないとダメ。だからこそやりがいってもんがある。若年のナシアンことキミは敵や仲間に会いながら、魔法使いとしてりっぱに成長できるか。サイコロを使う遊び方と、なしで遊べるやり方ができる。朝日ソノラマ☎03-563-6021


「ハローチャレンジャーブック９・魔法使いナシアンの旅」滝永悟著／450円

ありえなくない近々未来、米ソ宇宙戦争

副題に「世界の超兵器と米ソ宇宙戦争」とあるように、この本はアメリカとソ連の衛星軌道上でおこるおそろしい戦争を題材にしている。SDIとは戦略多層防衛システムのこと。敵国のICBMを宇宙から撃破してしまうというものだ。近未来ものといっていいのか、あまりにも事柄がリアルなので読み進むうちにドキドキしてしまう。中に出てくる「キミならどっち？」という問いによっては背すじが寒くなる。新星出版社☎03-831-0743



「SDI World WarⅢ」鈴木厳著／田中秀夫画／580円

「スーパーマリオ」「ドルアーガの塔」他

最近はファミコンの本というとオキテ破りがふつうになってしまったが、またまた「攻略法」なる本が出た。「スーパーマリオ」の攻略テクニックを筆頭に「ドルアーガの塔」120画クリア法、「スターフォース」の不死身テクニックなど、超人気ゲームばかりを集めた完全攻略ハイテクニック本だ。コンプティークといっしょに読めば百人力。ファミリーベーシックの「ぼくらのファミコン入門」（780円）も発売。新星出版社☎03-831-0743



「ファミコンゲーム必勝攻略法」ファミコンファイターズ編／650円

パソコンのアドベンチャーヒントブック

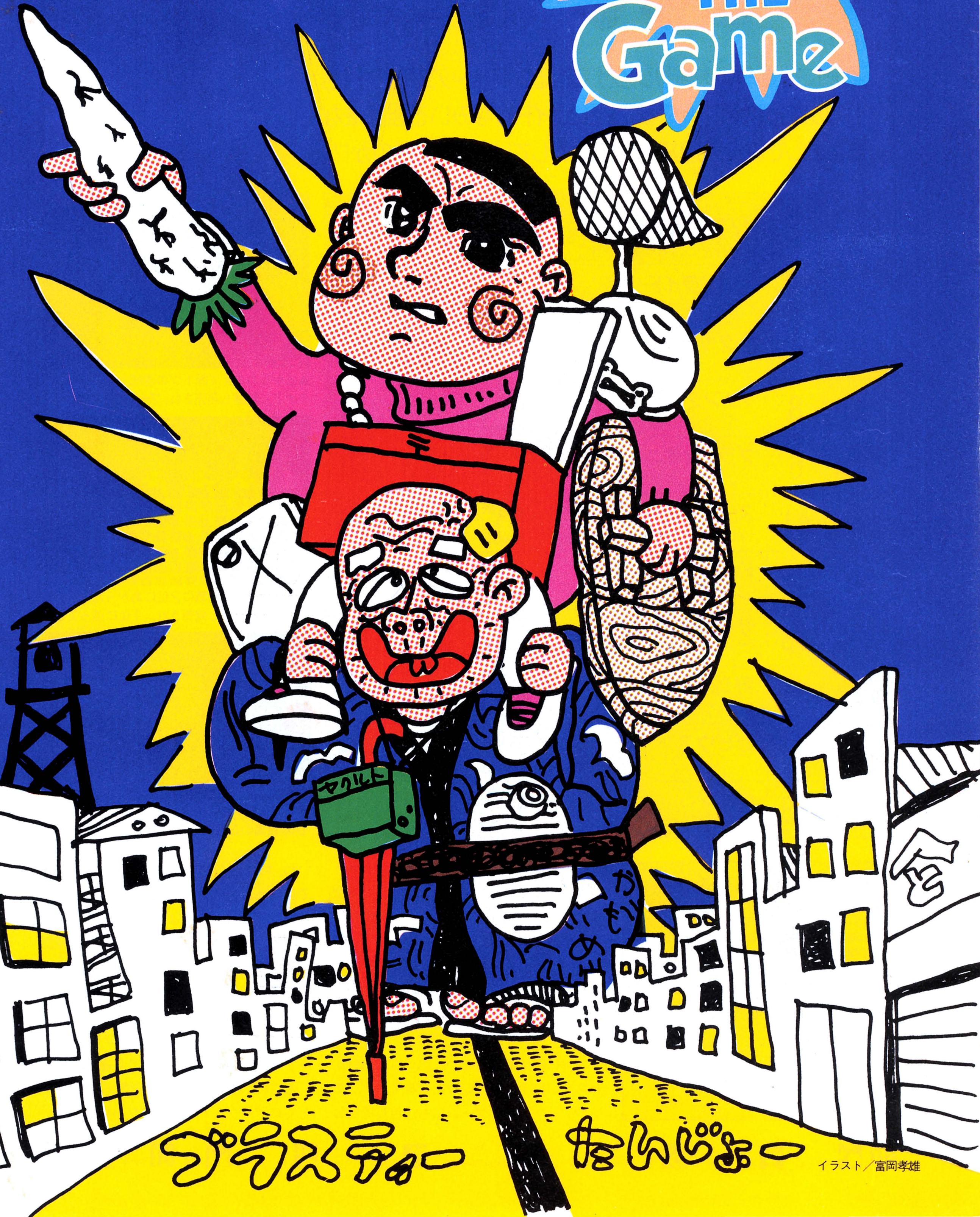
パソコンでアドベンチャーにこってるキミも、途中で挫折してしまったキミにもよい知らせ。アドベンチャーゲームのヒントブックが出たよ。それもコンプティークと同じ大きさで334ページの大ボリュウム。内容はほとんどのアドベンチャーゲームと、未公開の設定資料、裏話などマニアにとってウレシイ企画ばかりだ。これから遊ぶ人のためにはホワイトマップ（地理の授業でおなじみの白地図）つき。電波新聞社☎03-445-6111



「チャレンジ!!パソコンアドベンチャー・ゲーム」山下章著／2000円

クラッシュ・ザ・ゲーム
Crush THE Game

今月も続々登場したニューソフト。中でもアクションRPG花ざかり。でもそんな中にも㊝オススメとそうじゃないものがあるんだよね。そんな思いを紙面にたくし、今日もやっちゃう㊝ソフトの踏絵コーナー。どーんとニューソフトをクラッシュ！

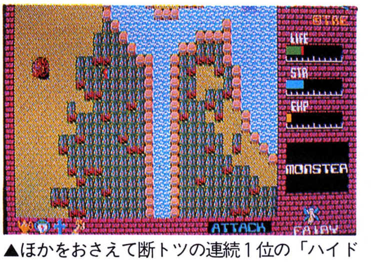


イラスト／富岡孝雄

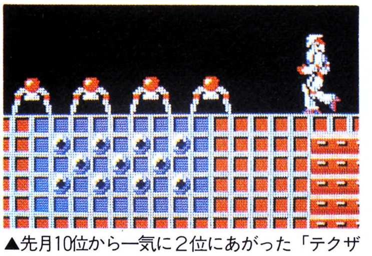
今月の READER'S Soft Top 10

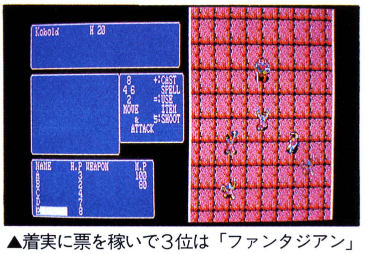
過激に得票争いを繰りひろげているソフトトップ10。今月も1位の栄冠に輝いたのは「ハイドライド」。なみいる強敵をなぎたおして堂々の連続1位だ。はたしていつまで続くのか!?

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得点数
⬆1位	1	ハイドライド (T&Eソフト)	ロールプレイング	1454	398
⬆2位	10	テグザー (ゲームアーツ)	アクション	491	306
⬆3位	8	ファンタジアン (クリスタルソフト)	ロールプレイング	577	301
⬆4位	6	ブラックオニキス (BPS)	ロールプレイング	573	261
⬆5位	41	スーパーマリオブラザーズ (任天堂)	アクション	227	185
⬇6位	2	ドルアーガの塔 (ナムコ)	ロールプレイング	940	180
⬆7位	33	ザ・キャッスル (アスキー)	アクション	235	160
⬆8位	31	野球狂 (ハドソン)	シミュレーション	234	148
⬇9位	5	ゼビウス (ナムコ)	アクション	491	145
⬆10位	38	ウィル (スクウェア)	アドベンチャー	197	140



▲ほかをおさえて断トツの連続1位の「ハイドライド」。続篇も発売され、ブームはまだ続きそう


▲先月10位から一気に2位にあがった「テクザー」ファミコンも発売され、1位に迫ってきた


▲着実に票を稼いで3位は「ファンタジアン」'85年最高の正統派RPGなのだ

Crush The Game では以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

前々号がAVG&RPG特集だったため、どうもファミコンユーザーからのハガキが少なく、上のような結果になってしまった。これはとっても悲しいことだね。ファミコンユーザーの人たちは、パソコン→ファミコン、アーケード→ファミコンというながれがわかっていないんじゃないかな。おもしろいパソコンやアーケードのゲームがファミコンに移植されるという図式は、当分かわらないはず。そういった意味で、パソコンやアーケードのゲームにも注目してほしいね。特にAVGやRPGにはだ。そんな中で目立った動きをしたのが、「スーパーマリオブラザーズ」やっぱりという感じ。

さて、こんな感じで毎号トップ10を発表していくわけだけど、どうしてそのゲームが好きなのか理由も書いて欲しいネ。また、ゲーム名を書く時、たとえば「ファミコンのパックランド」「アーケードのパックランド」とジャンルもわかるように書いてネ。

とにかくたくさんのハガキ待ってまーす。とくにアーケードフリークからの。

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

Crush THE Game

7 ザ・キャッスル



「キャッスル・エクセレント」も発売され、ますます好調の「ザ・キャッスル」お姫様を助けに単身お城に乗りこんだ、心の優しい王子様の物語なんだ。

マップや生命の薬や妖精など出てくるアイテムやキャラは可愛いいし、音楽はコミカルだし、そんな所がうけているんだろうね。

ファミコンに移植といううわさもあるから、ファミコンユーザーも今のうちによーく研究しておくこと。まだまだ上位に進出する可能性大だ。

14 ザナドゥ



いきなり14位初登場してしまった「ザナドゥ」前号で詳しい紹介をしたけど、やっぱりオモシロイものはオモシロイということだね。パソコンショップでも飛ぶように売れているらしい。でも、これとってもむずかしいゲームなんだ。コンプティークでもHow To Winしようと思っているけど、大変そう。それでも12月7日現在最後まで解いてしまった人が数人いるとのこと。これがファミコンになれば嬉しいなあ、なんて思っている人は手紙を書くべし。

14 チャレンジャー



とっても楽しいサウンドでのりにのっている「チャレンジャー」アクションアドベンチャーという新しいジャンルもうけているんだろうけど、やっぱし隠れキャラだね。コンプティークでも前号で正しい隠れキャラや隠れテク、シーン2のマップをのせたけど、しっかりマスターしたかな。うまく出ないって、ひょっとしてほかの本の情報を読んでいるんじゃないかな。

もうひと息でトップ10入り。空飛ぶクジラを出しながらハガキを書こう！

部門別Top 10 パソコン篇

順位	ソフト名	今月の得点数
1	ハイドライド	398
2	テグザー	306
3	ファンタジアン	301
4	ブラックオニキス	261
5	ザ・キャッスル	160
6	野球狂	148
7	ウィル	145
8	軽井沢誘拐案内	140
9	リザード	130
10	ザナドゥ	129

部門別Top 10 ファミコン篇

順位	ソフト名	今月の得点数
1	スーパーマリオブラザーズ	185
2	ドルアーガの塔	180
3	ロードランナー	133
4	チャレンジャー	129
5	ちゃっくんぽっぷ	126
6	スパルタンX	123
7	フラッピー	117
8	スターフォース	117
9	ポートピア連続殺人事件	109
10	イー・アル・カンフー	105

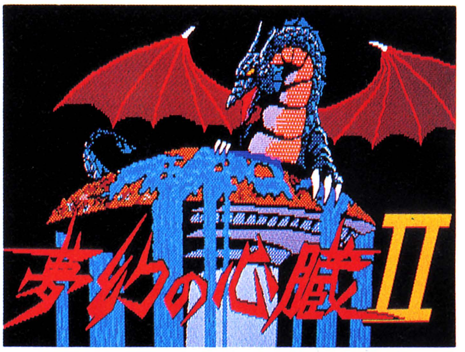
部門別Top 10 アーケード篇

順位	ソフト名	今月の得点数
1	魔界村	123
2	パックランド	97
3	グラデュース	67
4	バラデューク	31
5	ハングオン	25
6	戦場の狼	24
7	青春スキャンダル	22
8	モトス	21
9	アッポー	13
10	テディボーイブルース	11

T=カセットテープ　D=ディスケット(数字はインチ数)　R=ロム・カートリッジ

超ド級のRPGの登場!!
保証つきのオモシロサ

夢幻の心臓Ⅱ
PC8801シリーズ　5D　7800円
クリスタルソフト　☎06-326-8150



夢幻の心臓を手に入れることによって戦士は夢幻界からよみがえり、再び生命をあたえられた。しかし、よみがえった戦士は、その時空に大きなカゲが動くのを見た。「なぜ、なぜドラゴンが……」彼は、魔法が今なお強力な力をもつ世界—エルダー・アインにあらわれたのだ。今、エルダー・アインの地は滅亡の危機にひんしていた。暗黒の皇子が復活し、15の次元界に怪物を解き放ったのだ。そして戦士は、みずからがこの地を救う使命をもって復活したことを知った……。

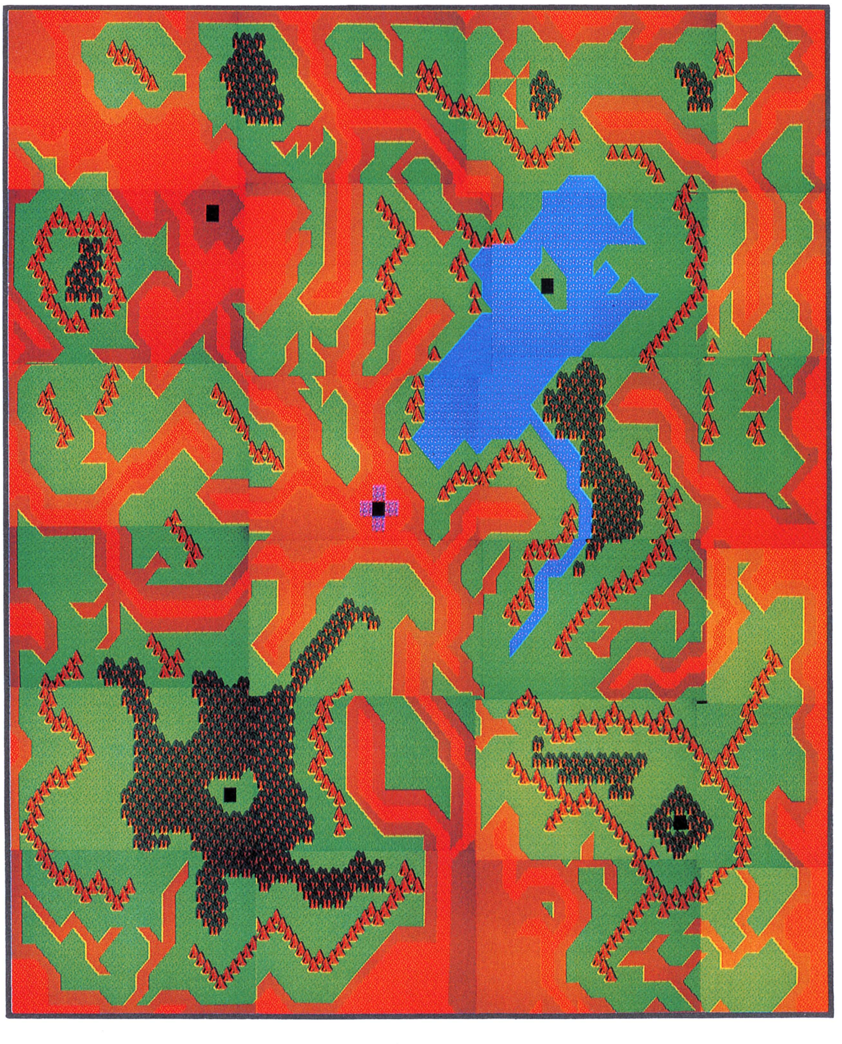
ごぞんじ「夢幻の心臓」の続編が登場した。「夢幻の心臓Ⅱ」は、いろいろな角度からバージョンアップがなされ、まったく別のゲームといっていいほど、スケールの大きなＲＰＧになっている。そのなかでも特に改良された点は、スピードがあがったこと。「夢幻の心臓」では、あまりの遅さにゲームをなげだしてしまった人たちもいるだろう。でも今度はだいじょうぶ。流れるようなグラフィックのスクロールにきっとおどろいてしまうぞ。

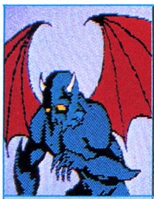
それから、前作では街に入るとそれぞれの店のグラフィックが表示されるようになっていた。今回は、地上では同じく上から見た形式のマップになっている。このことは、城や迷宮でも同じ。でも、見方が変わらないからマップ作りがラクになったかというとそうでもない。カベや森、山のカゲになってしまうところは見えなくなってしまうんだ。かえってマップ作りは大変かもしれない。でも、実をいうと、あるアイテムを使うか、呪文をとなえればバッチリ見えるようになるんだ。

それにマップ上に自分の姿が表示されているし、モンスターも表示される。前作のようにいきなりでくわすことがなくなったから、ぐるりと遠回りしてモンスターをよけることもできる。また、マップ上でのモンスターのグラフィックもとてもこっていて、モンスターごとにデザインが違うんだ。だから、てごわいのはよけて、弱いヤツとばかり戦うなんてワザもできるぞ。

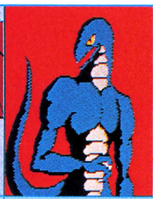
それに加えて、今回はマルチキャラクターで冒険するようになった。最大５人までのパーティーを組むことができるんだ。だけど、自分でキャラクターをつくることはいっさいできない。できることは、主人公の夢幻の心臓の戦士に名前をつけることだけ。仲間は、冒険をしていくなかで見つけていかなきゃいけないんだ。今回は、いろいろな職業の人たちがいて、それぞれできることが決まっているから、仲間づくりも大事な要素になっているよ。

これが暗黒の皇子のいる世界だ





ガーゴイルは空を飛んでくるから、逃げるのは大変



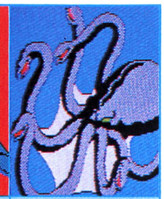
リザードマンは見かけよりは恐くはないゾ



デュラハンは強いうえに魔法をつかうから、てごわい



バットは建物の中にいる。弱いけど群れでやってくる



足が海ヘビになっている大ダコのスキューレ。強い



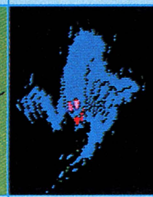
魔法によって岩が巨人となっているリビングロック



トロールは、エルフの世界をわがもの顔であばれている



ミノタウロスは、強いようでそれほど強くない



ゴースト幽霊なので生命力が低い。つまり弱い

エルダー・アインのモンスターたち



「夢幻の心臓II」のモンスターとしてはいちばん強いドラゴン、空を飛ぶから逃げきれない。3番目の世界にはウヨウヨいるゾ

さて、冒険を始めたら、まずはサルア城にいってみよう。王さまに会って話しかけるとお金をくれるゾ。手持ちの金とあわせると、わりとふところがあったかくなるから、今度は川むこうの街にいこう。そこで装備をそろえるんだ。準備がすんだら、エルダー・アインの地を歩きまわって、どこになにがあるか確認してみよう。あまりひろくはないことに気づくハズ。じつは、この「夢幻の心臓II」では、舞台が3つの世界にまたがっている。今いるエルダー・アイン——人間の世界——と、エルフの住む世界。それに暗黒の皇子のいる世界だ。だから、いってみればエルダー・アインの地はトレーニングのための世界みたいなもの。この世界でレベルを上げたり、仲間をみつけたりするようにしよう。とはいっても、そうかんたんには、別の世界に行くことはできないけどね。

モンスターに会ったら、ともかく戦ってみよう。けっこう勝てたりするものなのだ。なんてったって夢幻の心臓の戦士だから、ふつうの人間よりも強いのだ。でも、調子にのってモンスターのうじゃうじゃいる塔や洞くつに入ると、もうダメ。モンスターの中には、まだまだ手におえない強いのがたくさんいる。魔法をつかうヤツだっているんだ。だから、仲間をみつけないとね。街にいると、仲間にしてくれっていう人がたくさんいる。でも金を払ってやとわなけりゃいけないのもいるから、よく相手の話をきいておこう。それから、いちど仲間にしたキャラクターと別れることができるようになっている。だから、とりあえず仲間にしておいて、強そうなキャラクターと会ったらとりかえっこするということだってできるんだ。いちど仲間にしたら、もう別れられないなんて不自然だものね。

ここで、今この記事を読んでいるキミだけに特別に、ゲームの最初の部分の解きかたをHow To Winしちゃおう。　やることは2つ。ひとつは、黒の玉を手にいれること。そしてもうひとつは、シルヴィア姫を助けだして仲間にすることだ。ついでに、どこにあるかも教えてしまおう。黒い玉は赤き塔にあるし、シルヴィア姫はアーケディア城にとらわれている。シルヴィア姫を助けだすには、アーケディア城の大広間で、サイプロクス2体を倒して、彼らがまもっているあるアイテムを手にいれること。そうすれば、地下の牢にとじこめられているシルヴィア姫を助けだすことはカンタンだ。このアーケディア城の地下には、かなり大きな能力をもった人たちがいて仲間にしてくれといってくる。彼らを仲間にしておくのもいいかもしれない。

シルヴィア姫を助けだしたら、一路サルア城へ、そして王さまに会うと、王様は喜んで金貨をいっぱいくれる。そうそう、忘れてたけど、レベルが上がるたびに王さまに会いにいくとお金がもらえるんだ。でも、シルヴィア姫を助けたら、もうくれない。だけど、かわりに城の中を自由に歩きまわらせてもらえる。王さまに会ったときに、シルヴィア姫は修業に入るとかいって、パーティーからはなれてしまうから、城の中を歩きまわって探しだし、もういちど仲間に入れよう。これで、別の次元にいく準備がやっと完了したんだ。あとは、ワープゾーンを探しだせばいい。

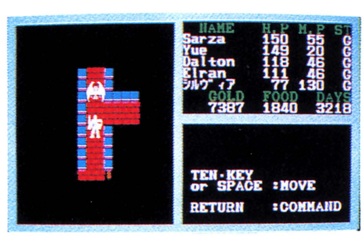
と、ここまでやってもまだ全体の3分の1。まだまだいろいろな謎がまちかまえている、奥の深い本格的なRPGだ。じっくりと腰をすえてとりかかろう。そうカンタンには暗黒の皇子はたおせないぞ。



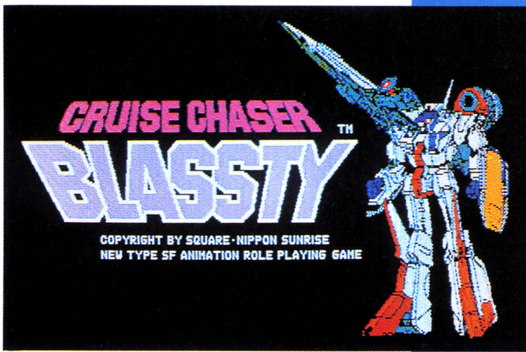
IIでは怪物がマップ上で見えるようになった。左上にあるのはふつうには見えない洞くつ。



街や城も自由に歩きまわれる。いろいろなヒントやしかけがかくれているゾ。

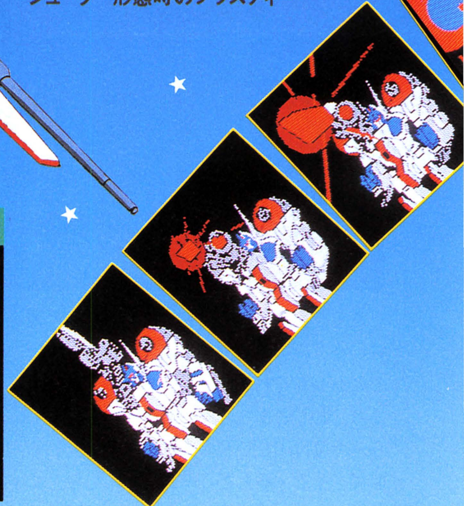


迷宮の中には怪物がいっぱいいる。そのうえ見とおしが悪いので、探険するのは大変だ。





シューター形態時のブラスティー

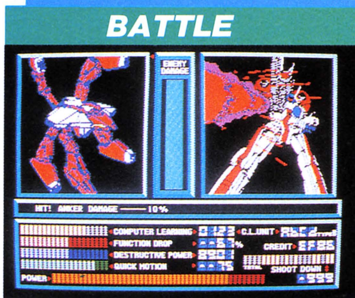


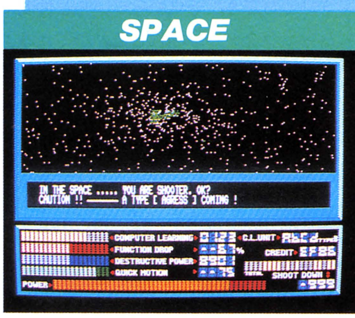
ド迫力のアニメRPGが走る！ 飛ぶ！ 斬る！

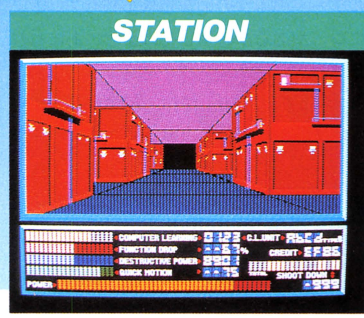
ブラスティー

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ
FM7シリーズ
X1シリーズ(Dをのぞく)
5D 3.5D 7900円

スクウェア ☎044-63-5995







このページを開いてみて、「アレ？ New Type（角川書店のアニメ雑誌）を読んでたんだっけ？」と、とまどってしまったキミ、心配することはない、この本は正真正銘の**コンプティーク**だ。以前からアニメとパソコンゲームとは密接な関係にあったけど、ここまでアニメと一体化したゲームは、長年パソコン界にいすわる私も初めて見た。最近はなばなしい活動をくりひろげているスクウェアが、あの「ガンダム」で有名な日本サンライズと提携して製作した『ブラスティー』がそれだ。

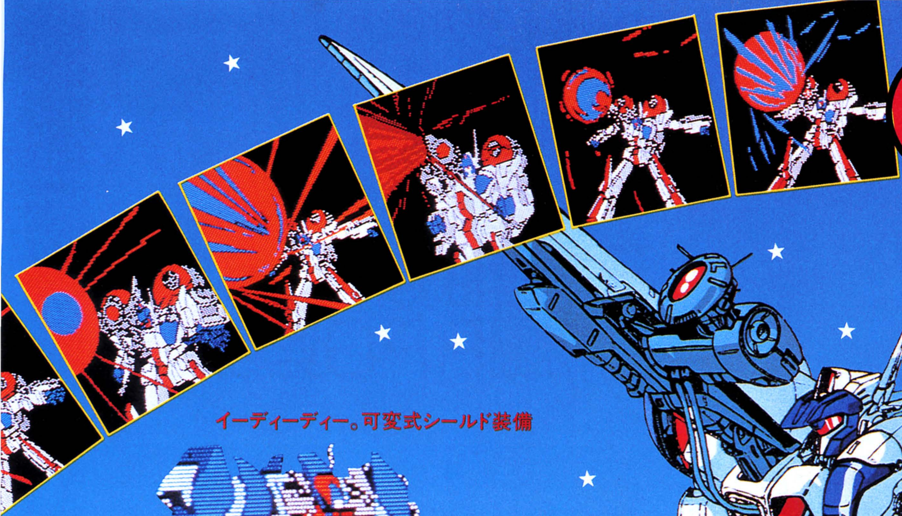
まずはいきなり、「設定資料集」なるものを手わたされて、はっきり言って私はビビッた。これがホントに、パソコンソフト用の下絵なのか？ たしかにいままでも、いくつかのＡＶＧで、ラフスケッチなどが用意されている作品はあった。(同社の『ＷＩＬＬ』などが有名。) しかし、今回のものはそれの比ではない。ひとつのキャラクターについて前後両方向から、細部まで綿密に描かれているし、変形パターンなども驚くほど完ペキに作られている。おまけに、絵についているコメントがスゴイ。「上下可動」「実はここの穴の中にビームサーベルが左右各１本ずつ収納されています」など、こんなことと思えるくらいにくわしく設定されているのだ。さすがに、ロボット・アニメのプロ、だ。さすがに、ロボット・アニメのプロ、日本サンライズ。アニメでつちかったテクをぞんぶんに発揮してくれている。

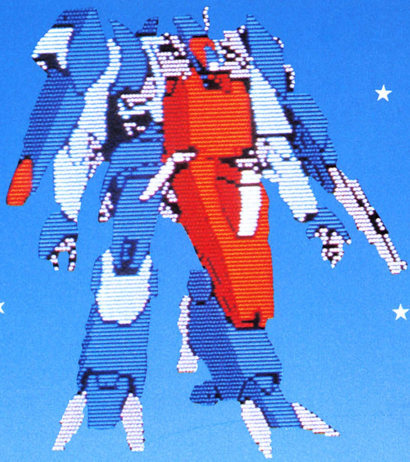
この設定資料集に目を通していくうちに私はしだいにイチマツの不安を覚えてきた。はたして、ここまで完ペキな設定を、忠実にパソコンの画面上で再現することができるのだろうか？ それに、今までのまばたきをするだけといったようなセコイ物ではなくて、ほんとうのアニメーション処理をパソコンで実現することができるのだろうか？

そんな疑問をもった私が、実際に『ブラスティー』と出会ったのは、東京・品川のパシフィックホテルで行なわれていたＮＥＣフェアであった。会場で人ゴミをかきわけ、スクウェアのブースをのぞいてみた私は、一瞬息をのみ、目をうたがった。(読者のキミも、必ずや同じ状態になることと思う。) 88ＳＲにつながった27インチのモニター上で、ロボットが宙を舞い、ミサイルを放ち、剣をふり回しているのだ！ モニターの横のはり紙に、「これはビデオの映像ではありません。パソコンの画面です。とデカデカと書いてあるのにもうなずけた。１秒間に８枚（ＰＣ—98、Ｘ１版では、なんと20枚）のグラフィックが表示されるのを見ていると、実際のアニメの画面とまちがえてしまってもおかしくはない。とにかく、信じられないくらいに、ロボットが動き回るのだ。ＦＭ音源がかなでるＢＧＭも最高！ まるで本物のアニメのテーマソングのようだ。

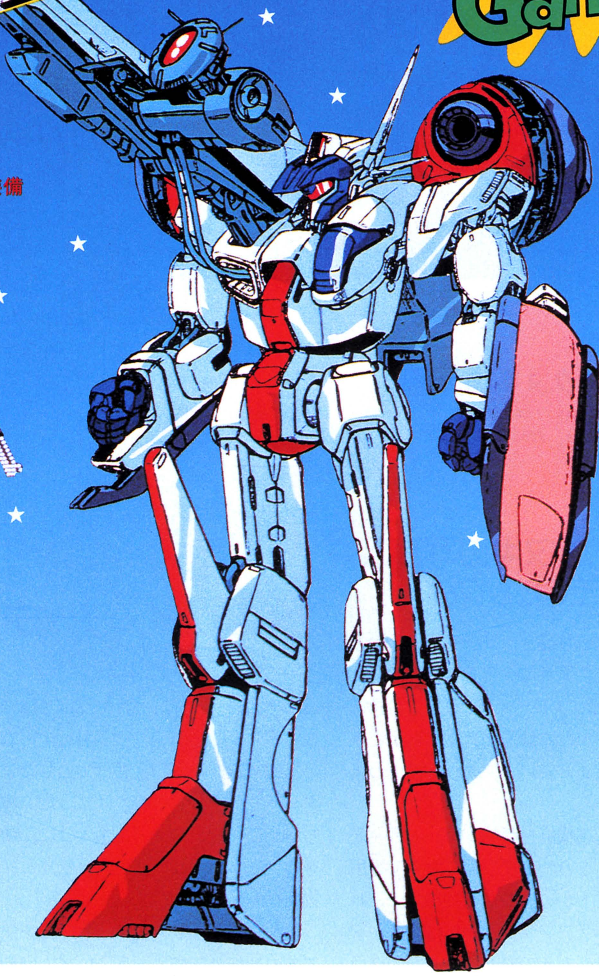
ゲームの内容のほうも、なかなかどうして、しっかりとしたＳＦ—ＲＰＧだ。舞台は、反物質で囲まれた階差閉宇宙というナゾの空間。そこに属するオンディーナという巨大母船では、人々はコミューンと呼ばれる中枢統轄局に統治され、一定年齢に達した男子の大多数には、クルーズ・チェイ

Crush THE Game



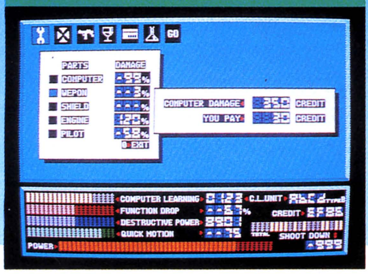


イーディーディー。可変式シールド装備



ガンナー形態時のブラスティー。大口径のブラスターに注目

WINDOW



サー（巡航追撃戦闘機）があたえられる。彼らは、それを使って、インバースと呼ばれる反乱分子を撃墜して、賞金を稼ぐことを生活のすべてとしていた。今、オンディーナのラボ（新型兵器開発局）において、新しいクルーズ・チェイサーの試作品が１体完成した。プロトタイプ・コードネーム……〝ブラスティー〟。

キミがこのブラスティーに乗って宇宙空間を進んでいくわけだが、一般的なＰＲＧとは少し異なったところがあるので、まずそこから説明していこう。第１に経験値。これは、キミの経験や強さはまったく関係なく、ブラスティーのコンピューターの経験値を表わす。コンピューターは学習機能がついているから、戦えば戦うほど強くなっていくわけだ。ところが、学習機能にはボウ大なメモリ（記憶容量）が必要で、レベルが上がるごとにユニットを増設しなければいけない。また、ふつうのＲＰＧでは、敵を倒すと経験値が増えるのだが、このゲームではそれ以外にも、シュート・ダウン・カウンターという数値が上昇する。これを上げて賞金交換所にいくと、数値にみあった賞金をくれるのだ。なかなか理にかなったオモシロイ設定でしょ？

第２に宇宙がマッピングできるということ。閉宇宙というだけあって、進むことのできない壁のような障害物があるそうだ。だから、よくある迷宮のようにマッピングができちゃうってわけ。しかも、ブラスティーには、ガンナーというノーマルな状態と、シューターという飛行型に変形した状態とがあって、シューターだと１歩ずつ進まなくても一気に行きどまりまで進むことができる。ＲＰＧは移動がめんどうくさいとよく言われるだけに、こうした配慮はウレシイ。

そして第３に、凝りに凝った専門用語。バルカン砲やビームライフルなんかは、おなじみだと思うが、それ以外にもビシバシとアニメックな用語がでてくる。アニメファンじゃないと、ついていけないのでは？と思う人もいるかもしれないが、ご安心あれ。なにしろ、マニュアルの最後には、ブラスティー用語集もついてくるのだから。

日本サンライズでは、今回のパソコンゲーム化を機会に「ブラスティー」を多方面に売り出していく計画もあるらしい。このゲームを見て、「アニメーション」というパソコン界における新しい波を実感させられた私であった。

文：山下　章（本誌ゲーム評論家）



日本昔ばなしふう動物園RPG登場！

ばってんタヌキの大冒険
FM77AV 3,5D 6900円
テクノソフト ☎0956-33-5555

いきなりタヌキの写真が出てきてビックリ

富士通の秘密兵器、「FM—77AV」がついに登場した。アナログRGB4096色同時表示、FM音源、3.5インチFDD2台標準搭載のマシンが、お値段16万円たらずときちゃ、まったく「安い！」のひと言につきるネ。

で、この超高機能・超格安ハードの発売にタイミングを合わせて、早くもAV専用のゲームソフトがいくつか出始めた。これから紹介するテクノソフトの「ばってんタヌキの大冒険」もそのひとつ。AVのグラフィック機能をいかしたアクションRPGなんだ。

AVの色鮮やかさは、まったく目を疑うほどなんだけど、このゲームもタイトル画面でいきなりその威力をみせつけている。パッケージでも使われているタヌキの写真、実は写真じゃないんだ。これ、ウソ偽りなしに、パソコンの画面に映ったものなのデス。まるで、動物図鑑の1ページをそのまま見てるみたいだね。キミたちも、見たらびっくりするはず。

おそらく、画像取りこみ装置で丸ごとデータを取りこんだものだと思うんだけど、今後、AV用のソフトには、こんなリアルな画像がガンガン出てくることになりそうだ。

のんびり楽しい動物アクションRPG

さて、ゲームのほうは、やっぱりはやりのロールプレイングふうアクションゲームになっている。といっても、殺ばつとしたファンタジーものやSFものとはまったく趣きがちがっている。タヌキを主人公に、動物村を舞台にした、ほのぼのホンワリムードの物語なのだ。

平和だった動物の村に、悪い魔法使いのオオカミ伯爵がやってきて、村人の動物たちに魔法をかけてしまった。そこで、カラテの技を身につけた、流れ者の「ばってんタヌキ」が、オオカミを倒して村人を救い出すというストーリー設定になっているんだ。

画面のほうは、ゲームセンターのゲームを思わせる、なかなか美しい仕上がりになっている。森や山、砂漠、荒れ地、草原、村など、いろいろな背景の中で、それぞれ動物たちがうろついていて、ばってんタヌキめがけて向かってくるんだ。魔法をかけられた村の動物たちは、オオカミ伯爵の手下となってばってんタヌキを襲ってくるわけだ。

これらのキャラクターたちは、タヌキが空手のけいこ着を着ているを始めとして、オーバーオールを着たカバとか、両手をポケットにつっこんで、つっぱって歩くブタとか、チャンチャンコを着たサルなど、みんなとってもかわいいデザインなのだ。スピード感こそそれほどないけれど、大きくて表情豊かなキャラクターたちが歩き回っている様子は、なかなかのみもの。サルやカメが集団でタヌキのあとをゾロゾロとついてくるサマは笑えることうけあい。このあたりもAVの威力だろうネ。

また、このタヌキの動きにあわせて画面がスクロールしていくんだけど、なんとこのスクロール、AVのほうで動かしているんだ。つまりアップルやファミコンのようにハードでスクロールさせているから、とっても動きがなめらかなんだ。このあたりもAVのゲームの最大の売りといったところだろうネ。画面をじっくりと見てみよう。ネッ。

村

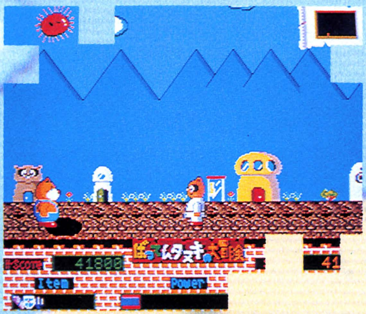


草原



森





なんてったってRPG！ 最初はやっぱり苦労する

ゲームの一番最初は、ＲＰＧらしく、ばってんタヌキくんの体力がほとんどない。タヌキのできることは、相手にケリを入れることと、突きをくらわせることだけ。でも、始めのうちは、勝てるのはサルぐらいのものなので、その他の相手は頭を飛び越えて逃げたり、うまく落とし穴に落っことしてやっつけたりしなくてはイケない。

ただし、この落とし穴は、あるアイテムを拾うまでは、自分が落っこちるとソクゲームオーバーなので、気をつけよう。タイミングのよいジャンプが必要。よーく練習しよう。

相手をカラテ技で倒すと、体力の上限値が少しずつ増えていく。これで、タヌキくんはどんどん強くなって、いろんな相手と闘えるようになるってワケ（落とし穴に落としても、体力はアップしないのだ）。もちろん、クマやブタ、フラミンゴ、カメ、カバ、ヤマアラシなど、それぞれの動物ごとに、強さや動きがちがうので、早く相手の特徴をみきわめよう。ヒントとしては、カメとヤマアラシは、うしろから攻めるとなかなか手ごろなポイント稼ぎキャラクター。逆にクマとは闘わないほうがイイ。フラミンゴとカバはアワを飛ばして攻撃してくるから、要注意だゾ。洞クツの中で出てくるコウモリはできるだけ戦いをさけよう。

アイテム拾って能力倍増 元気いっぱいめざせゴール

タヌキのゆく手の道ばたには、いろんなものが落ちている。これがまたなかなか楽しい。たいていは、リンゴとか、イチゴとか、ブドウとかのフルーツなんだけど、中にはコーラだとかちゃんぽん、お酒のボトル、オロナミンＣらしきビンなんてのまで出てくる。こうした食べもの、飲みもの関係は、体力を回復させてくれるので、見つけてもスグに取らないで、体力が減ってきた時期をみはからって使おう。たまに、逆に体力が減っちゃう意地悪アイテムもあるから注意してネ（かじりかけのナントカには気をつけよう）。

これらとは別に、道ばたには「宝の箱」がいくつも落ちている。箱の中には、鍵や盾、十字架など、魔法の品物が入っていて、箱をけっとばすと出てくる。とくに、最初



は村の地図を探し出すことが大切。これを手に入れると、村の中でのだいたいの位置が、画面右上にレーダーみたいに表示される。洞クツに入るには、必ずローソクがいるヨ。

また、魔法の品の中には、落とし穴や水たまりの上を平気で歩ける便利なものもあるから、ぜひ手に入れておこう。これがないと、オオカミ伯爵がいるところに行けないんだ。

箱によっては中からハチが出てきて、刺されてあっという間にゲームオーバーになっちゃうから、用心深く、箱を開ける前には必ずタヌキくんのデータをセーブしておこうネ。

てなわけで、とてもあったかい雰囲気のゲームなのだ。キャラクターのひょうきんさからいって、女の子やキミの弟たちにもウケそうなゲームだね。難点をいうとすれば、「カラテ」といいながら、タヌキくんのアクションがちょっとショボイことかな。キー操作も少し鈍い感じで、動きの激しいゲームが好きなキミにはちょっと物足りないかも知れない。でも、これも初心者にとってはかえってウレシイことだ。いつでもどこでもセーブが効くのも優しい設計だネ。

絶対期待、今後のAV! パソコンショップへGO!

最後に、このゲームと、ＦＭ—77ＡＶについていたデモディスクを見て思ったことだけど、やっぱりこのマシンはすごい。デジタルＲＧＢ８色の世界から、ソニーのＳＭＣ—777あたりで16色になっただけでも、ずいぶん驚いたものだけど、4096色が同時にでちゃうとなると、もうホントの写真よりもきれいなくらいなんだ。

ＡＶには、あいかわらず通信機能がオプションだなんていう欠点もあるけど、ことグラフィックに関しては、天才的なマシンだと言っていいだろう。これをフルに利用して、グラフィックアドベンチャーなんかやったら、きっと目をみはる絵が飛び出してくるにちがいない。もう、８色混ぜ合わせのタイリングパターンなんかとは、お別れなんだから。もちろん、ＦＭ音源を使ったＢＧＭのほうも、バッチリになること疑いない。

ＦＭユーザーに限らず、みんなで今から、ＡＶのソフトに期待しよう！



洞くつ



砂漠



海

RIGLAS

ベルジュナの秘密を解き明かせ！

リグラス

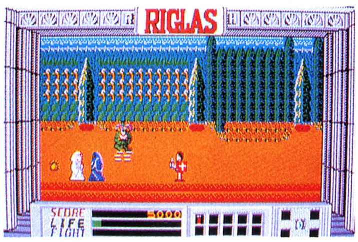
PC8801シリーズ
X1シリーズ } 5D 6800円

ランダムハウス ☎0492-81-5612

ここリグラスの土地では、ミリア人とガルト人という2つの種族が、長いあいだ対立をつづけていた。その両者のあいだにはさまれ、歴史の流れの中に葬り去られようとしている、哀しい人々がいた。オズボーン族——ミリア人とガルト人との混血であるがために、自ら名のることも許されていない種族がそれである。オズボーン族の少年メイは、14歳になった時に、とんでもない願いごとを口にした。「ボクは、ベルジュナの秘密が知りたい！」ベルジュナの秘密——それこそ、リグラスの全人類にとって絶対触れてはならないことであり、オズボーン族が自由になるためのカギといわれているものである。メイは長老から虹色に輝くクリスタルを受けとり、ひっそりと村を出ていった。ラジュナ暦5412年。彼の14年目の人生は、波乱の中に、今、幕を開ける。

というような、だいたいおきまりのプロローグで始まるこのゲームは、いままでにないようなタイプのアクションRPGだ。まず目につくのが、だいたんにも横スクロールを採用したという点。フルカラーのグラフィックがこうもなめらかに左右にスクロールするのは、まさしくあの『パックランド』をホーフツとさせる。それもそのはず、このメインルーチンは、パソコン界の巨匠、森田和郎氏が腕によりをかけてプログラミングしたそうなんだ。前作の『アルフォス』が2色のスクロールだったのに対して、今回はフルカラー。さっすが森田さん。

オット、技術的な面ばかりに気をとられてちゃいけない。このゲームは、内容的にもそこらへんのRPGよりは、ずっと奥が深いのだ。たとえば、経験値を上げるのにしても、単純に敵を倒しているだけではダメ。犬を続けて20匹殺したり、チョウを取ったりetc.と、それなりにくふうをしなければならない。さらに、善良な人を殺してしまうと、経験値が下がってしまったりと、この世界にはいろいろな法則があるんだ。



その法則を見つけるまでが、今はやりの隠れキャラさがしみたいで楽しめるんだヨ。

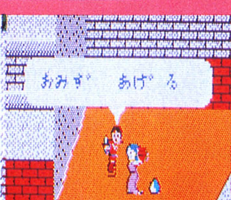
また、ゲーム中の登場人物たちに体当たりをしていくと、もしもその人物が友好的な人物ならば、会話をすることができる。これが、マンガのふきだしのように表示されるのは、とってもユニーク。しかも、ひとりの人物について3〜10パターンのメッセージが用意されているというから、全部聞きだすまでがひと苦労だ。例をあげると、イロっぽい女の子にしたって、ふだんは「エッチ！さわらないで」としか言わないのが、体力が弱っている時は「元気になってね」と体力をなおしてくれるし、ツボを持っている時には「お水をあげる」と水をプレゼントしてくれる。キャラクターの状態によって、あるいは会話の回数によって、ちがった返事が聞けるというわけなんだ。

このゲームでは、この会話による情報収集が中心となって、先へ先へと進んでいく。はっきり言って、経験値を上げることや、アイテムを集めることなんて二の次。要は会話によって、数々の謎を解いちゃえばいいのだ。発売元のランダムハウスでは、「解くのに最低でも3ヵ月から半年はかかる奥の深いゲーム」と言ってるけど、はたして、キミはどれくらいでベルジュナの秘密を解き明かすことができるかな？

リグラス会話集



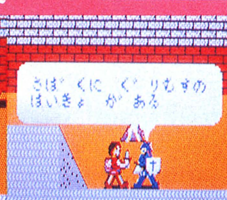
魔導士



少女



無法者



騎士



商人



老婆



番人



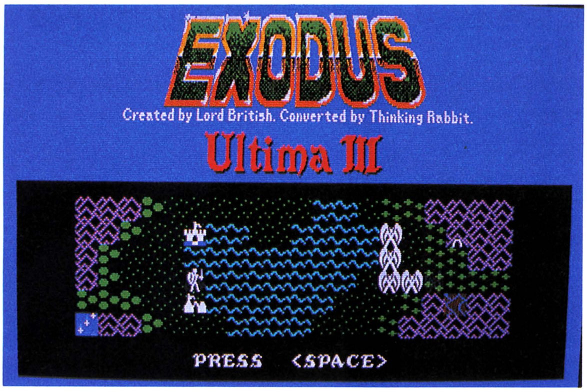
無法者



少女



女



RPGの王様が一段とパワーアップ!!

ウルティマIII

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ　5D　12800円
FM7シリーズ

スタークラフト　☎03-988-2988

つい先日シナリオ2が出たばかりなので油断していたRPGマニアの諸君。出ちゃったんですねー。第3弾の『Ultima III～Exodus』が!! 画面の構成やキャラのデザインは、前回の『Ultima II』とあまりかわらないんだけど、パーティが組めるようになったり(4人まで)、キャラの職業が11種に増えたりと、どちらかというとそれまでAVGぽかった『Ultima』の冒険にがぜんRPGのキャラ成長のだいご味が加わり、ゲームに厚みが増している。ほいでもってオモシロ度は200%に! さすが『Ultima』はRPGの王様だね。

――ミナクス城の陥落から20年。ソーサリア大陸では、いつしか人々は平和を日常とさえ感じるようになっていた。しかしモンデインとミナクスの間に結ばれた悪の盟約は着々とその成長の機をうかがっていたのだ。時をへて空に彗星が出現し、大地が不気味な音をたて始めた時、海底火山が噴火し、隆起した大地が島を形成した。やがて大陸では略奪が始まった。「地の底から復讐鬼がよみがえった」そんなうわさの広まる中、人々はまた世紀末の恐怖におびえ始めた…。

怪物との戦闘はチームプレーを忘れずにね!!

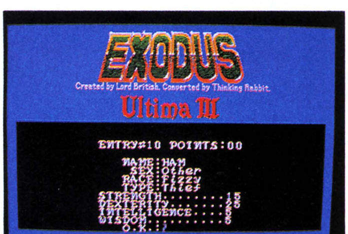
キャラを4人作ったら(聖騎士、ドルイド僧、遊撃手、吟遊詩人、練金術師なんてキャラもあるんだぜ!!)さっそく冒険開始。『Journey(旅立ち)』のコマンドを選ぶと、一転、画面はプレイモードになった。

画面右肩には4人のキャラの状況(コンディション)を示すウィンドウ。画面上部にはソーサリアの2つの月の満ち欠けをしめす象徴(シンボル)。風向きをしめす矢じるし。そして画面中央にはキャラの回りの風景を映すメイン・ウィンドウが現われた。まん中には盾と剣をかまえたパーティがいる。どうやら海辺にいるようで海岸には城と街のようなものが見えている。とりあえず装備点検もかねて街に入ってみることにしよう。キャラの操作方法は前回と同じ。テンキーにあわせて移動させるだけだ。チャカチャカと数回押すだけで街に到達。E)nterキーを押し、中に入る。

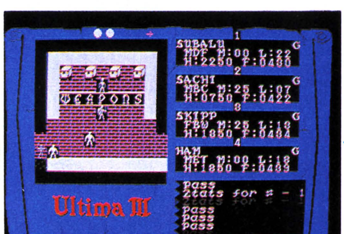
街にはさまざまな店があった。武器店、防具店、食料品店に酒場。酒場というのはいつの時代でも、各地のうわさが集まるもので、バーテンは一種の情報屋になっていた。チップを渡すと打倒エクソドスに必要な貴重な情報を教えてくれる。先に武具店で買い物をしておき、あまったお金で話を聞いてみると…「月の連動で扉が大地をつなぐ」だって!? たしかにこのソーサリアには2つの月があるってのは聞いたけど、いったい何のことなんだろう!?

街を離れてしばらく歩くと、山のふもとに洞くつのようなものがあった。これまたE)nterキーを押し中に入るが、暗闇でまったく何も見えない。そこで魔術師君に登場を願い、マジック・ライトであたりを照らすと…そこには赤と青の不気味な壁に囲まれた迷宮風景が映った。数歩進むと足元にはおかしな立て札が…。「モリアの鉱道」だって。ふーむ、どこかで聞いたことがあるぞ……。そーだ。『指輪物語』でオーク鬼の巣になっていた洞くつの名だ。ウヒョー、こりゃあ危ないぞっと(ここでヒザをうつ)もと来た道にとってかえすが、もうおそい、早くも怪物達に遭遇してしまった。

ビヨーンという音とともに画面はまたもや一転、戦闘モードになった。画面上部には、遭遇した怪物、下には味方のキャラがそれぞれならんでいる。うーむ、敵は不死(アンデッド)のスケルトンか。しかも8匹もいる。こりゃあなかなか手強いなぁ、などと考えながら、まずは盗賊君の弓矢と、魔術師君のマジック・ミサイルで、遠距離からの攻撃を繰り返す。(戦闘の際の定石ですな)けれど全く意にかいさず、スケルトンは間合いをつめる。ヤッバー。このままじゃ囲まれるぞ!と思った瞬間、思い出したは僧侶君の呪文。不死の怪物退散せよ! と「Pontri」の呪文をかける。ビヨーンという音とともに、ほとんどの敵が消滅。残ったやつは戦士君の剣でチョイチョイ。どんなもんだい、エヘン!!



▲まずはキャラ作り。ボーナス点の50点を各属性値に分ける。性別にはOtherもあるんだ



▲武器店で武器をそろえる。機器さの高いキャラなら弓矢などの飛び道具がおすすめだよ



▲戦闘シーン。オークの仲間や不死の怪物はそれぞれ呪文で消滅させることも可能だ

「UltimaⅢ」世界の七不思議相談室

1 城の奥にいる王様って敵なの味方なの!?

あの一、お城の一番奥まった所にいる王様って、なんだかとってもえらそうにしていますけど、やっぱりお中元とかお歳暮はあげた方がいいでしょうか!?（23歳、僧侶）

2 洞窟の中には魔法の泉があるんだって!?

ワシ、イツモ、ノドカワイタ時ハ、洞窟ノ中ニアル、泉ノ水ヲノム。トテモ、オイシーヨ。デモ、タマニ、泉ノ水ガトテモ苦イ時アルヨ。ナンデカ!?（22歳　野蛮人）

3 虹の扉で空間を駆けられるって本当!?

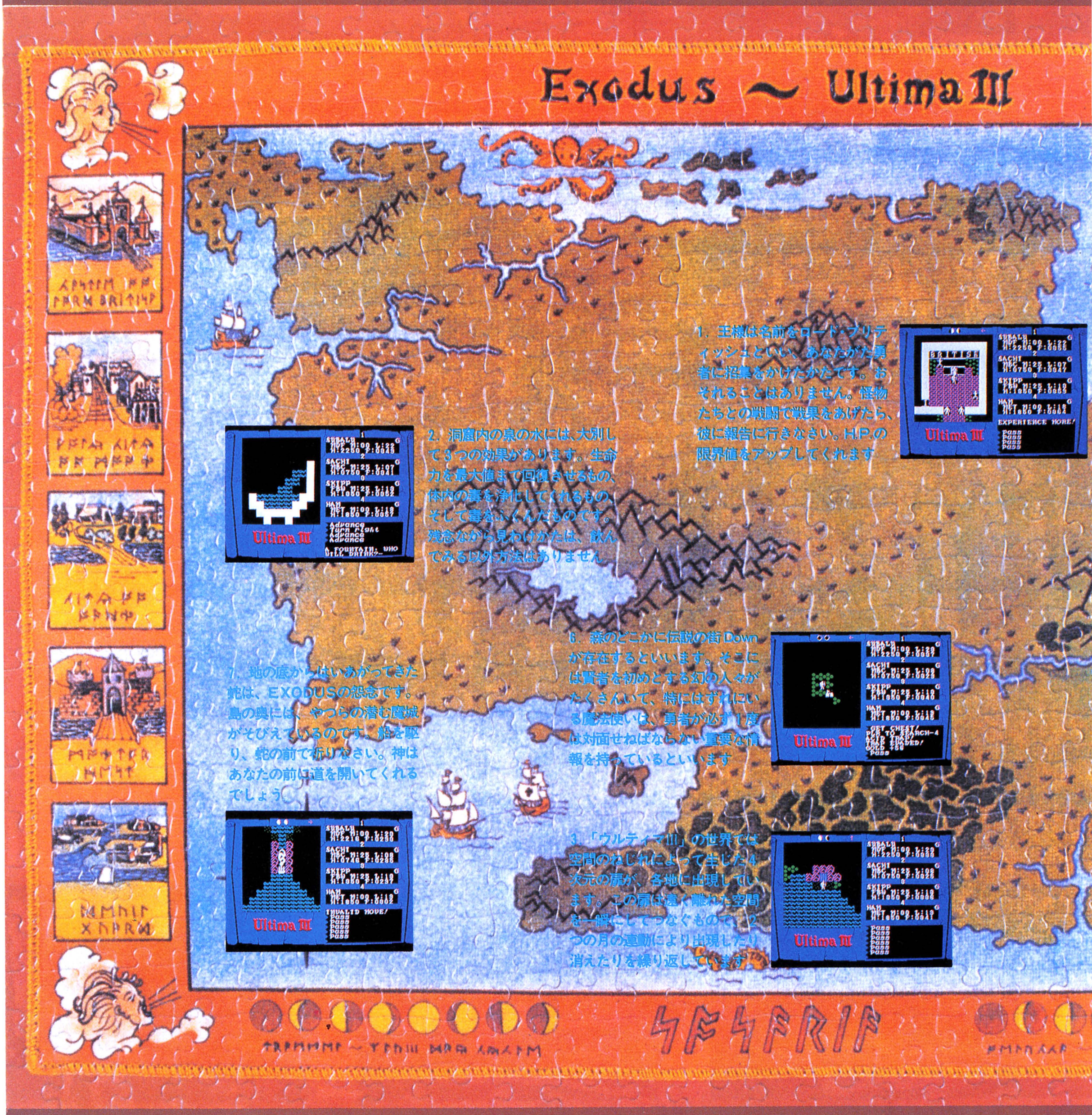
あたしなんかがー、よくー、森とかをーあるってると、虹みたくキレーな扉がユラユラしてんの見るわけー。あれっていったいなんなの〜!?　（16歳　女吟遊詩人）

4 洞窟内で見かける紋章は何なのかなぁ!?

いいえね。あっしがよく趣味で散歩する洞窟の壁にね。宝石みたいにキラキラ光る紋章があるんですよ。でね、もし持ち主がいないなら…なんてね…。（35歳　盗賊）

5 うずまきを避ける方法は無いじゃろか？

わしがのおー、船で出かけようとするとのおー、いつもどこからか、あのいまいましいうずまきがよってくるんじゃ。なんとかならんかのぉ—あれ…。（60歳　魔術師）



6 森の中に幻の街があるんだって!?

拙僧の房は森の側にあるので気づいたんじゃが、新月の晩になると必ず森の奥からおおぜいの人の声が聞こえて来る。見るとボーッと街のようなものが…(40歳 ドルイド僧)

7 蛇にまもられた邪悪な島が海に浮かぶ!?

オレがよー、この間ビンビンに船をとばしてたらよー。急に目の前に変な島が現われてよー。見ると入口にミョーな型をした蛇がいるんだよな〜!?(19歳　遊撃手見習)

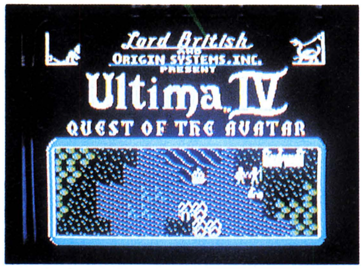


4.洞窟の壁にはりつけられた紋章は、勇者の証明書のようなものです。真の英雄になるためには必ず必要です。みかけたらいただくことにしましょう。紋章の種類は全部で4種。どれがかけてもゲームは終わりません

5.うずまきはとても巨大で、あなたの乗った船さえもひと飲みにしてしまうのです。が、恐れてばかりではいけません。『Ultima』世界の自然現象は(虹の扉同様!)あなたを善へ導きます。思いきって飛びこみなさい

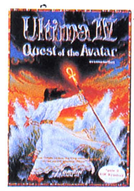
ついに登場!! 『UltimaⅣ』情報

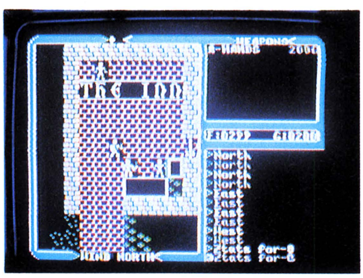
続々と移植され、さまざまに話題をふりまいている、『Ultima』シリーズなんだけどなんと原版のアップルでは、もはやシナリオ4が登場しており、発売と同時にランキングのトップに躍り出ているという。さすがはＲＰＧの王様、Mr.『Ultima』だけのことはあるね。





このシナリオ４の正式な名称は『UltimaⅣ〜Quest of the Avatar』で日本語に訳すと「神々の探求」となる。このタイトルを聞いて、マニアなら、おやっ？　と思うはず。実は、今までの『Ultima』がその最終目的を悪魔を倒すことにおいたのに対し、今回はむしろキャラの内面的な探索に主題をおいているのだ。つまり何かを捜す冒険ではなく、自分が聖なる者へとなるための探索になっているのだ。(なかなか哲学的でしょ!?)そのためキャラの作りかたは今までとは異なり、『殺人者が君の親友だと分った、さてどうする!?』なんて難解な質問に７回答えていくうちに勇気、正義、誠実などの７つの属性値を決められ、質問が終わると同時に大陸のどこかに放り出されるのだ。職業は戦士、魔術師からカジ屋に羊飼いまで８種類あるのだが、それを選ぶ権利もプレイヤーにはない。質問の判定で適した職業につかされるのだ。パーティは７人まで増やせる。ふーむ、もうここまできたら宗教的な雰囲気さえあると思わない!?







超極秘!!　『UltimaⅤ』情報

というわけで『UltimaⅣ』についての紹介をしてきたわけだけど、ちょうどこの原稿の入稿まぎわに、編集部はとってもBigなNewsを入手した。『UltimaⅤ』についての情報だ。これはアメリカにあるデータベース、『Compuserve』のCouference(オンライン会議)をアクセスしていて偶然に見つけたものだが、なんとその議事録の中に、『Ultima』シリーズの作者であるロード・ブリティッシュ氏がマニアの質問に答えているくだりがあったのだ。氏はその中で『UltimaⅥ』の秘密についてやゲームを作る際の姿勢などを話しているほか、『Ultima』の今後について、こう語っている。

「実は『UltimaⅤ』を出す前に、『UltimaⅣ』のパート2を出したいと思っているんだ。そう『The Continuing Adventnre of the Avator』(さらなる神々の探索)とでもいうものをね。今までの周期だと、Ⅴを出すまでに２年はかかる。待ちきれないでしょ!?　だからその前に、全く同じシステムのPart2を出すのさ。その時は、キャラクターは成長したものをPart1からPart2へ移せるようにしたいな……。」

どうだい、Big Newsでしょ。紙面の都合で、これだけしか書けないけど、機会があれば次号でも大紹介するかも。こう御期待!!

カレイドスコープ

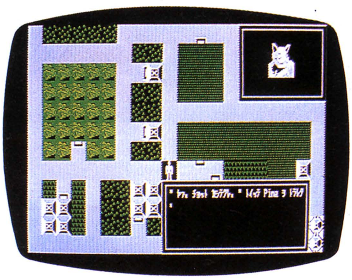
PC8801シリーズ／FM7シリーズ／X1シリーズ　5D・3.5D 9800円　T 7800円
HOT-B　☎03-360-3623

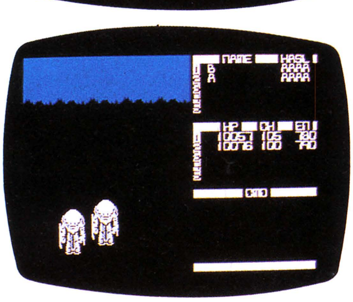
大型SF・RPGシリーズ発進！

「カレイドスコープ」シリーズの舞台となるのは銀河系宇宙だ。そこは銀河運営連盟に大半を統治されている。連盟内では〝連盟市民ランク制〟といって個人の能力、資格がものをいう、そういった世界だ。

このゲームシリーズの画期的なとこは、いままでのＲＰＧのシリーズものが一話完結型、もしくはシリーズの流れにそって順に進めるタイプだったのに対し、シリーズ共通のローダー・セットさえあれば、シリーズ中のどれからでも遊ぶことが可能で、順番に遊ぶ必要がない点だろう。もちろんキャラクターはそのままどのシリーズに移すことも可能だ。またゲームの舞台は毎回基本世界（オノト星域）と冒険世界の２つがある。

また、このゲームはキャラクターを作るのもなかなか楽しく、とくに人種は８星人の中から選ぶのだが、それぞれに特徴がはっきりしていて、中には両性具有のブロンスキ人などもいる。また職業をかえたりすることによって、さまざまな資格を持つマルチタイプにしたり、逆にスペシャリストを作ることだってできる。長くつきあうキャラクターだけにシンチョウに作りたいね。今回のキミの任務は機械化部隊に占拠された惑星ナセルの奪回だ。発進の時間は近い。





ようこそ、果てしなく続く宇宙の旅へ

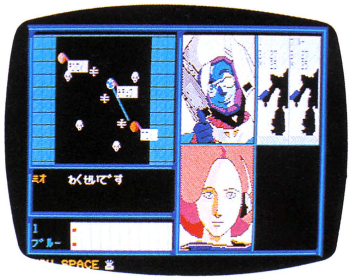
地球戦士ライーザ

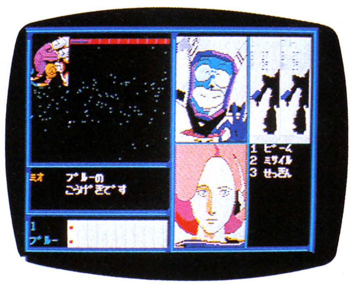
PC8801シリーズ 5D／FM7シリーズ 5D・3.5D 6400円　T 4800円
エニックス　☎03-366-4251

時は西暦2300年。太陽系は謎の異星人ガルムによって侵略を受け、地球軍は壊滅状態におちいった。火星の基地カオスもガルムによって完全に破壊され、超能力戦隊ライーザの生き残りは、ブルーという名の戦士と、プレイヤーであるキミ自身の二人きりになってしまった……。

と、このＲＰＧの舞台設定は、完全にアニメタッチの「愛は地球を救う」ふうストーリーなのだ。キミは、全部で12ヵ所ある惑星や基地に向けてライーザ機を進めながら、ゆく手をはばむガルムの機械軍団を倒し、謎を解いていかねばならない。敵モンスターのグラフィックもなかなか細かく、コッた絵柄になっている。

ＲＰＧとしてのゲームシステムのつくりはわりと単純で、操作も楽だから、初心者のキミにもきっと楽しめるハズ。こまめにゲームをセーブしつつ進もう。あえなくゲームオーバーとなると、リプレイシーンに謎の美少女リミちゃんが出てくる。彼女はいったいどこに捕われているのだろうか？と、果てしない宇宙の旅はツヅクのでした……。





チャーハン一族との因縁の対決、再び！

イーガー皇帝の逆襲

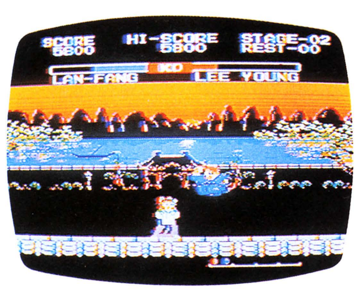
MSX　R　4800円
コナミ　☎03-262-9111

アチョー!! ついに出ました!! 待ちに待ったイー・アル・カンフーの続編は、「イーガー皇帝」をなのるチャーハン一族の生き残り「立人（リージュン）」と前作の主人公「李（リー）」の忘れかたみ「李英（リーヤング）」との対決だ。

皇帝側がくり出す暗黒拳法の達人たちは、全部で７人。弁髪をふり回わす、おなじみ「陳（チン）」の親類「炎培（イエンペイ）」をはじめとして、扇子、毒ガス、般若（はんにゃ）の面、ブーメランなど、さまざまな飛び道具を使って攻めてくる。８人目は皇帝本人のおでましだ。もちろん、李英の方も画面はしを利用しての「三角とびげり」という新しい技が使えるゾ。さらに、一定期間パワーアップしてくれる強化用「ラーメン」とか、体力を回復させるスタミナ「ウーロン茶」が手にはいるなど、楽しいしかけも盛りだくさんになった。

キャラクターのおおげさでスムーズな動き、中華ふうのＢＧＭともに最高。２人モードもついて、手に汗握る大興奮ものの格闘技アクションゲーム。たちまちトリコになってしまうことウケアイのおススメソフトだ。キミは再びチャーハン一族を倒すことができるだろうか!?





Crush THE Game

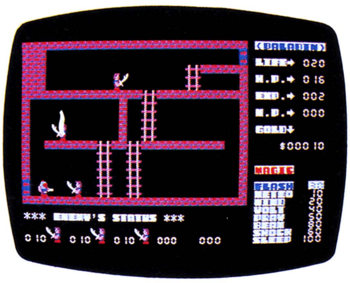
おしゃべりしながらキャピキャピ気分でお姫様探し

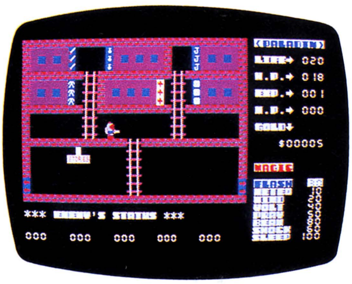
パラディン
PC8801シリーズ　5D　4800円
ボーステック　☎03-407-4191

「キミにはお姫様が助けられるかな」——ゲゲッ、パソコンがしゃべった！　それもただのＰＣ88が!!　この「パラディン」というゲームは、ソフト上で音声合成をやってのけた、画期的なソフトなのだ！

ゲーム内容は、最近はやりのアクションＲＰＧ。全部で100面まで用意されていて、１面から順序よく解いていかなくてはならない。ただし、ときには前の面へもどることも必要とされるから、実際には数百面をいったりきたりしなければならないわけだ。途中の面には、例によって商店街があって、武器を買ったり、傷を治療したりすることができる。ギャンブル場もあって、勝てばリッチになれるというのもオモシロイ。さらには、魔法・経験値などのＲＰＧに必要なエッセンスがすべて盛りこまれているんだ。最後にお姫様を見つけた時には、またもやパソコンがしゃべってくれる。これで完ペキなＢＧＭがついていればよかったのにネ。

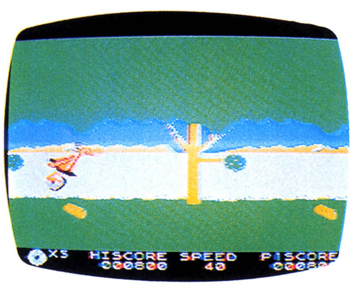
なお、このゲームのディスクには、かなり固いプロテクトがかけられている。それでも、あえてコピーを取ろうとすると……どうなるかは、やってみてのお楽しみ(?)！





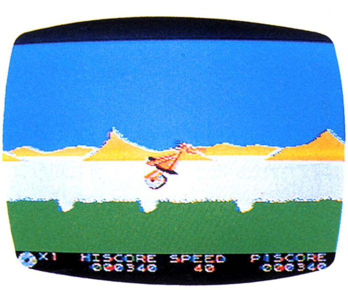
原始人版・長距離ランナーの孤独!?

クエスト
MSX　R　4900円
東芝EMI　☎03-587-9028



いやー、驚きました。今どきこんなに単純なゲームがあったんですね。……なんちゃって。

内容的には、「ソル」という名の原始人(このキャラクターはなかなかひょうきん)が石車に乗って、恋人めざし、ただひたすら走る、走る、走るだけ。むろん、途中には石コロや丸太、木の枝どの障害物があって、これを上下のカーソルキー（またはジョイスティック）で、うまくかわしていく。



シーンが進むと、カメの背中をタイミングよく踏みつけて川を渡ったり、鳥に飛びついてガケを越えたり、火山から降ってくる溶岩をヨケたり……、と多少のバリエーションはあるものの、全体の単調さは少しも救われないのダ。ただ、速度を最高に設定したときの、横に流れる画面のスピード感だけは気持ちイイ。ここいらが知らず知らず熱くなってしまう原因のひとつかな。

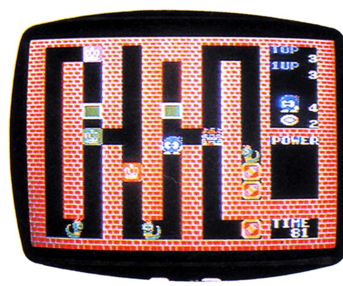
いちおう、アメリカで何かの賞を獲得したソフトの移植版らしいんだけど、どうも奥行きがいまひとつという感じ。孤独な長距離ランナーといったところでしょうネ。ひとり暮しの人にピッタリ。

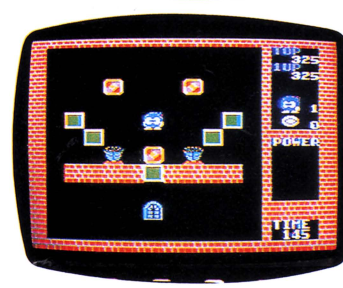
エッガーランドミステリー
MSX　R　5600円
HAL研究所　☎03-252-5561

キミの愛と勇気がとらわれのララを救う

愛と平和の王国「エデナーランド」。ある日この王国に数匹のモンスターが来襲し、王家の娘「ララ」を連れ去ってしまった。この事態に怒った、この王国の守り神である「エデナー」は、ララともどもモンスターたちを地下の国「エッガーランド」に封じこめてしまう。数個の「ダイヤフレーマー」に体を分散させられてしまった「ララ」を救出するために、勇気ある少年「ロロ」が旅立つ!!

ダイヤフレーマーを取り終えて出口から脱出できれば、その面はクリア。多数のキャラクターが登場してくるけれど、攻撃的なャラクターが登場してくるけど、攻撃的なキャラはいないので、こちらが用心して、要領よくやれば、４、５面くらいまでは軽くいける。５面クリアのあとのボーナスステージが楽しいので、そこまでは必ずがんばろうね。





キン肉マン

MSX R 4800円
バンダイ ☎03-842-5151

おお〜っと、出ましたキン肉マン！MSXでも登場!!

おお〜っと、ついにというか、やっぱりといったカンジで、でました恐怖の付和雷同企画・人気あやかりたけし猫招きゲーム「キン肉マン」の登場であります。スペースキーを押した瞬間、そこは戦いのパソコン・ワンダー・ランドと化し、つぎつぎと襲いくる悪魔超人とキン肉マンとのデス・マッチの開始であります。

てな具合いに、プロレスといえば、すぐ古舘流になってしまうワンパターン・シンドローム。反省。ところで、このゲーム、悪魔超人のサンシャイン、アシュラマン、バッファローマンといったレスラーを、我らのキン肉マンが、キン肉バスター、ボディスラムetc.の技を使って倒すというもの。

技で決めるというより、体力の消もう度によって勝敗が決まるので、極端なハナシ、キン肉パンチだけで攻めても勝てる可能性はある。しかし、最良の方法はなるべく相手を袋小路に追いつめて、接近戦をはかり、ボディスラムを多用すると勝利は㊙。ボディプレスやジャンプキックはヒットしたときは相手の消もう度は激しいけど、はずれた場合、こちらの体力がなくなってしまうので㊟。また、相手の攻撃を受けても、神経質になることはない。どんどん連続技で攻めていこう！





お姫様さがしのRPGってやっぱ燃えるぜっ！

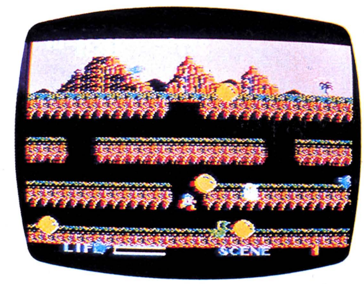
クルセーダー

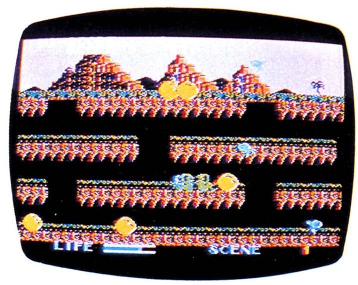
MSX R 4800円
ポニー ☎03-265-6377

リアルタイム・ロールプレイングが大流行だけど、この「クルセーダー」もやっぱりハヤリのタイプ。「ピットフォール」で有名なアメリカのアクティビジョン社の製品を移植したものだ。

ゲームはロールプレイングの常道のスタイルをとっており、迷路ふうの道を進み、モンスターを倒したり、アイテムを拾ったりしながらゲームを進める。目的は例によって魔王にさらわれたお姫様を助けだすこと。各シーンごとにクリアのための条件が隠してあって、先に進むにはそれを見つけ出さねばならない、というのもおなじみのもの。で、モンスターの強弱を早く見きわめ（特殊なアイテムを手に入れないと勝てない場合もある）、戦ったり、逃げたり、体力を大事に温存したりと、いつものようにゲームを進めていく。

操作するキーは4つしかなく、キャラクターの動きもゆったりしているので、初心者には向いているゲームだ。キャラクターや背景のデザインもなかなかカワいらしい。MSX用のソフトとしては相当イイ線イッてマス。のんびり楽しみましょう。





セガの"アッポー"が覆面をかえやってきた

チャンピオンプロレス

PC8801シリーズ 5D 6800円
FM7シリーズ
X1シリーズ T 4800円
PC8001シリーズ T
マイクロネット ☎011-561-1370

ついに登場プロレスゲームの決定版チャンピオンプロレススペシャル。おお!! ブレンバスター炸烈!! アックスボンバーだ!! リングの上は今や熱狂のウズ。そして戦いは場外乱闘へ……。というわけでこのチャンピオンプロレスを見て、何か思い出さないかな。そうこのゲームはセガのアーケードゲーム〝アッポー〟の移殖なんだ。

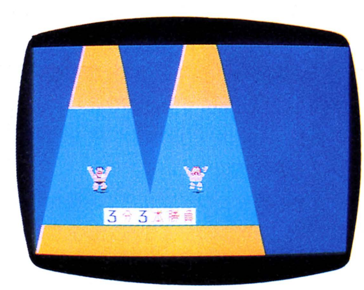
ゲーム内容はというと6人のレスラーから自分のレスラーを選び、テンキーとキック（Zキー）、パンチ（Xキー）、ホールド（Cキー）の3つのキーを使って技をかけ、敵レスラーと3本勝負をするというわけさ。代表的なワザのかけかたを少し書いてみよう。

○ブッチーのかみつき……ホールドしてからパンチ。

○ブレーンバスター……ホールドしてから飛ばす方向にテンキーを押しながらパンチ。

というようなかんじで技をかけるんだ。技は数えられないほどあるぞ！ 誰も知らない技を見つけ出してキミの必殺ワザにしてしまおう。始めのうちはジャイアントみたいなスタミナのあるレスラーが使いやすいよ。





IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

新年あけましておめでとう！　さて、'86年第1弾のアイドル・データバンクは井森美幸ちゃんの登場だ。
お正月には、まさにピッタリの明るく元気な美幸ちゃん。思いっきり元気が出るページをお届けするね。



井森美幸

デビュー以来、美幸ちゃんの元気はいつも満点。いつのまにか、芸能界一のオゲンコ娘になっちゃった。そんな明るさいっぱいの美幸ちゃんを一気にド〜〜ンと大図鑑!!

PART-1 仕事追っかけカタログ



ど〜してそんなに元気いいの？

"歌手"井森美幸はモチロン、ラジオのＤＪとしても絶好調。連続ドラマの主演も決まり、女優としての活躍も始まる！ そんな多角的マルチアイドル・井森ちゃんの仕事公開!!

◎ドラマ



7:45

←2月4日スタートのＴＢＳ系ドラマ「遊びじゃないのよ、この恋は」で初主演に挑戦する井森美幸ちゃん。その収録ロケのために、本日は5時起床。渋谷(しぶや)でロケバスに乗車。

8:50



➡東京・江東区の清澄(せいと)公園で本日のロケ・スタート。監督さんからいろいろとアドバイスを受ける美幸ちゃん。「いいか、カメラを意識するな！」

10:30



←今度は隣の清澄庭園へ移動。その庭園の近くには女子校が。美幸ちゃんの突然の出現に、学園はパニック!!「井森だよ！ ドラマ見てね!!」とＰＲ。

11:10





➡収録中は大緊張でコチコチになってる美幸ちゃんも、カメラを向けると、この通りのひょうきんポーズ！ でも、セリフを覚えるために、カゲではこっそり勉強中だ。一番苦労してたセリフは「お願いしますっ！」ってセリフ。なんと、テスト７回、本番ＮＧ４回でした……。

12:30



➡昼食は移動中のロケバスの中で。本日のメニューは"幕の内弁当"。「ホラ、おいしそーでしょ！」やさしい美幸ちゃんは記者にもくれました。そうこうしてるうちに車は次のロケ地、中央区晴海(はるみ)ふ頭公園に到着。

13:25



➡本日のロケのハイライト。マジなシーンの撮影だ。共演の井上純一さんも真剣な表情。「あがっちゃいます」

16:50



←最終ロケ地は上野五(うえのご)條天(じょうてん)神社。あたりはまっ暗。祭壇(さいだん)に座るシーンでは「しびれて、くすぐったい！」

22:40

⬇撮影の予定終了。森マネージャー運転の車で帰路に。ロケの感想は「鼻水ズルンズルン。寒かったもん」ちなみに本日の美幸データーは テスト回数141回、ＮＧ31回でした。お疲れサマ。



㊙エピソード



➡美幸ちゃんが寒さ防止のために着けているレッグ・ウォーマーは、ＴＢＳの火曜８時のドラマの歴代のヒロイン、伊藤麻衣子ちゃん、キョンキョンたちも使用。これで大物アイドルの仲間入り!?



⬇くつはシーンごとに取りかえる。右のくつはかかとが低く"走る"シーン専用。中央のくつは、井上さんとのシーン用。左のハイヒールが常用のもの。

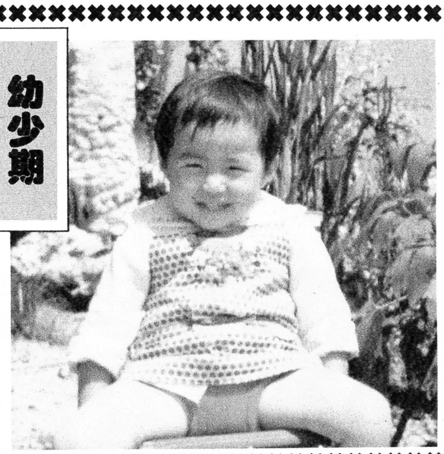


写真館



群馬県は下仁田産のイナカモン美幸ちゃん。さて、オゲンコ娘出生の秘密とは!? ここに公開だっ!!

幼少期



わつ、カ〜イ〜なぁ。まぁ、一部に今とあんまし変わってない！ って意見もありそーだけど……。そ、それにしても、すごいのが驚異のマタ開き！ 毛糸のパンツをドバッと見せちゃったりしてねっ。"美幸"って名まえは、両親が"美しく、そして幸せになるように"ってつけてくれたとか。「いい名まえでしょ。私にピッタリ…ン!?」美幸ちゃんの家族は

◉ラジオ

追っかけ取材の第2弾は、「これぞホンマもんのひょうきんやァ！」と、相手役ＤＪの笑福亭鶴光さんもブッとんだぐらい、素顔まるだし＆ふだんのまんまの美幸ちゃんの声が聞けるラジオ番組、「鶴光の代打逆転サヨナラホームラン」（ニッポン放送 月〜金曜夜８時）。美幸ちゃん㊎の担当曜日は花の金曜日ね。おいこら、毎週プロレスでコーフンしてるヤツ、覚えておけ！



さてさて、前置きはそのへんにして、いよいよ本題。ところは、ニッポン放送、第３スタジオ。やってまいりました、本誌追っかけ隊！「キャハハハハ！」お〜っと、いきなり聞こえてきたぞ、美幸笑い。どうやら、鶴光さん相手にラジオ劇をやってるところだ。また美幸ちゃん、ＮＧ出しちゃったんだなっ、これが。

「ドジやからなァ」と鶴光さん。でも美幸ちゃんは、あいかわらずケラケラ。ＮＧを出しても、ちーっとも気にしましえ〜ん！ そしたら師匠(ししょう)、「わたしは、おもちゃとはアソビとうないワ」だって。鶴光師匠も美幸ちゃんにはお手あげみたい。それに、こんなこともあったよ。曲目紹介で、スリー・ディグリーズを「スリー・ディングリーズ」と言ったり、ジョン・デンバーを「ジョン・デンパー」と言ったり。おっかしい！

こんな感じで、番組収録はズンズン進行。収録中、「堀りごたつはホリプロで作ってるんですよ」という美幸流大ウソも発表。ま、とにかく楽しい番組なんだ。ぜひぜひ聞いてみるべし！

㊙エピソード

こんなこと書いちゃっていいのかな……!? まあ、いいね。ニッポン放送さん！

あのね、この番組も例にもれず録音番組。そうすると、ちがう曜日担当のタレント同志が同じ日に収録ってこともあるんだよね。この日、そのパターンだったのが、美幸ちゃんとミッチョンこと芳本美代子ちゃん。局内の廊下ですれちがったふたりは、「アレ〜、美代子！」、「アッ、イモリ〜！」で、もう放課後の女子高生って感じ。ふたりでスタッフのおなかにラリアット！ って場面もあったよ。写真撮れなかったのが残念だなぁ…ゴミン。



D・I・S・C・O・G・R・A・P・H・Y

シングル



『瞳の誓い』（'85・4・21発売）
作詞／康珍化　作曲／林哲司
★ライオン"Ban16"のＣＦソングにもなった新鮮でさわやかな曲だ。



『99粒の涙』（'85・7・17発売）
作詞／康珍化　作曲／林哲司
★美幸ちゃんがカワユク女の子した曲。オレのためにも泣いてくれ〜!!



『乙女心ウラハラ』（'85・10・5発売）
作詞／神沢礼江　作曲／林哲司
★前作とはウラハラに今度は挑発的な美幸ちゃん。殺し文句は何なの!?

アルバム



『井森美幸』（'85・9・5発売）
★美幸ちゃんの魅力がドーンとつまった記念すべきファースト・アルバム。それにしてもタイトルがいいね。

保育園時代



会社員のお父さんと、当時は「湯舟荘」って旅館を経営してたお母さん、それに美幸ちゃんの３人家族だ。「私って、おっぱいじゃなくてミルクで育ったみたい」



３歳で下仁田町立青倉保育園に入った美幸ちゃん。あっ、このころになると今と顔がいっしょだね。へへへ！「私ねぇ、おねしょって一度しかしてないんですよ。そのときも、お母さんと同じフトンに並んで寝ていて、朝、濡れてるのがバレても『汗かいちゃった！』ってゴマかしちゃったんだ(笑)」

このころにはすでに芸にめざめていた(!?)美幸ちゃん。下の写真(右側)を見てもバッチリきまってるもんね。これは保育園の発表会のときの写真だよ。



「でもね、『ぶんぶく茶



がま』の劇をやったときはヒサン(笑)。つなの役だもん。舞台の上にただ並んで座ってるだけ！ ほら、傘を持って立ってる子の左後ろにいるのが私(笑)」

なーるほど。でも、おかしいな！ 今度ドラマで主演やるのに。



PART-2 プライベート大図鑑

美幸をまるごと見せちゃう!!

美幸ちゃんの乙女心は、いつもウラハラ。だから、彼女をも一っとよく知りたいよね。そんなキミに井森美幸のすべてをここに公開しちゃう。99粒の涙を流すと瞳に誓え!!

性格



「みなさんの予想どーり明るく、さっぱりしてますよ。あんまし深く物事にこだわんないし。酢の物の性格ですね。
逆に、あんまりあっさりしすぎて欲がないところが欠点といえば欠点かなあ。でも、私、自分の性格気に入ってますっ」

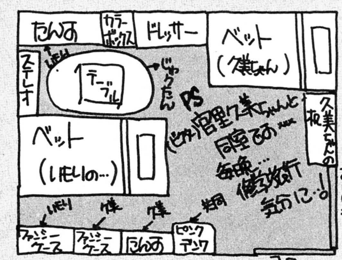
ヒ・ミ・ツ



「ジャーン　私は誰にもいえない秘密を持ってるんだぞおっ。群馬県の山奥には、昔の山賊が隠したという宝物がある！　その地図を私ども井森家が家宝として持っているのだ。なあんて、映画の『グーニズ』みたいだけど、私は、何でも隠さずにみんなに公開しちゃうほうだから、秘密って特にないんです。ゴメンなさい!!」

マイ・ルーム

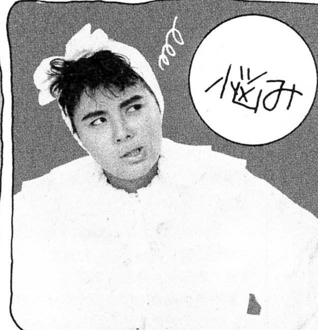
「デビューが同期の宮里久美ちゃんと同室のホリ・プロの寮の一室が私の〝お城〟です。イラストでもわかるように、ちゃーんと片づいていて、キレイなお部屋でしょ。ひとつ残念なのはコタツがないこと。ウェーン、こたつ好きなのに!!」



クセ

「クセ？　ウーン、クセねェ（と、前髪に手をやる）あっ、いまやった前髪をかきあげるのがひとつありますね。悩んだり、考えたりするとついつい手がいっちゃうんです。あと、質問に答えるとき、首を交互にかしげちゃいますねェ。これは〝井森流テレかくし〟なんですよー。でもカワイイでしょ！
それと、何故か口に手をあててしまいますね。お腹がすいたから、手を食べてしまおうと思ってる…ワケないでしょ！　これはなるべくやめようと思ってるクセですね」

悩み



「宣伝担当の上田さんって人が変な顔で、ウナギ犬みたい。それが悩みで……キャハハ！　ウソウソ。上田さんゴメン!!　ホントーは髪の毛が短いことなんです。ロングヘアーにできればいいんだけど、いまはボブ・カットにしたいですねっ！　女っぽく」

小学校時代



小学校は町立青倉小学校へ入学。登校には歩いて30分くらいかかったそうだ。
「でも、遅刻はめったにしなかったんだ！」
右の写真は入学式当日に家の前で撮ったもの。左の写真は3年生の始業式の日にパチリ。かわいいなぁ～！
このころの美幸ちゃんはイタズラが大好き。
「友だちの自転車をパンクさせちゃうの。『また私のタイヤやったでしょう！』って言われても『いいじゃな～い』って。でも、私の自転車も今度はパンクさせられちゃうの（笑）。友だち同士だから、一種の遊びなんですけど」



イタズラ大好きは6年生になっても続く。
「保健の若い女の先生の首筋にミミズを乗せて泣かしちゃった（笑）。そしたら、あとで校長先生に呼び出されて大目玉。でも、おもしろかったなぁ。エヘヘ」
美幸ちゃんらしいエピソードだね。冬にはゴムとびで遊んでいた。



◀小1の春の遠足のときの記念写真。左はしに立っているのが美幸ちゃん。

BODY

「とにかく〝ケンコーオゲンコ少女〟ですから、ＢＯＤＹはおまかせ!! なあ～んて。現在のサイズはね、身長159cm、体重48kg、バスト78cm、ウエスト60cm、ヒップ86cm、足の大きさは23.5cm、ついでに頭の大きさ54cmです。だれだ？ 大きな顔っつったのは？(笑) そうですね。増やしたいのは、身長を１cm、バストあと２cm。減らしたいのがやっぱ体重！ ２kg減らして46kgにして、ウエストをキュッと58cmにね!! そうするためには、やっぱりやせないとね。ウーン、むずかしいなあ。じつをいいますと、デビューのときより少し太ったんですよね。頭の大きさは、変わっておりません。プンプン！ 私の体で好きなところは、足くび。細いんですよ。お嬢さまだからエヘヘ。それと、まゆ毛。だって、濃く、太く、りりしい！ でしょ。最近は、濃いまゆ毛が流行で、一生懸命濃くしようとしている人もいるんですって。でも私はダイジョービ。親から授かったこのまゆ毛、大事にしまあす。ウン。逆に嫌いなところはつめの形。あんまり形がよくないんですよね。それと、これは髪形のせいもあるけど、髪の毛ね。毛の質がかたくて、手入れがたいへん」



特技

「特技？ 私にあるわけないでしょ！ いえいえ、ちゃーんとありますよっ。そ・れ・は、どこでても寝れること!! あっ笑ったな！ これは、アイドルをやるうえでは、重要なことなんですよ。つまり、アイドル活動における睡眠不足の与える影響というものが……ムニャムニャ。グーッ。あっすいません。ムズかしい話をしても寝てしまいます。とにかく、私は元気、元気ですからね。これも特技のひとつ」

趣味

「マニキュア集めです。もう60個もたまりました。つめでも伸ばして女の子らしくなりたくて。それと、コンバースのスニーカーも。まだ８足ですが」



10年後の夢

「ゼータクはいいませんよ。軽井沢に別荘を建て、白のクラウンに乗って…それでジューブンです(笑) そ・し・て、明るくて、バカな家庭をつくること。まいったか！」



宝物

「このブリキ製のキャデラックの模型。ピンクでカックイーでしょ。上京するときに、親せきのお兄さんからせん別代わりにって、無理矢理(？)もらってきたんです。お兄さんゴメンなさいね。それと、なんといっても〝友達〟は私の大切な宝物ですね。だって一生つきあっていくんだもん」



中学(高校)時代

そんな美幸ちゃんもいよいよ中学生。地元の町立東中学校へ入学。

「中１のとき、初恋したんですよ！ とってもおもしろい子で、クラスは違ったんだけど、知らないうちにペラペラしゃべるようになっちゃってさぁ……」

では、ここで学校生活ものぞいてみよう。まずは、勉強。

「英語と国語は好きだったけど、理数系は大キライ。教科書を開くのもイヤだったもん」

よってテストの成績もそれに比例したもよう。じゃあ、楽しかった科目はなんだろ!?

「必修クラブ！(笑) これはもうサイコーでした。だって、中１のときが印刷クラブ、中２のときがマッサージクラブ、中３ではソフトボールクラブ。ついでに高校１年のときはカラオケクラブだもん。み～んな遊びみたいなクラブだったからね」

中学時代いちばんの思い出は、中３のときの修学旅行。それから野球の試合で応援団長になったことだとか。

「クラスでいつも騒いでる子だったから選ばれちゃったみたい」

いろんな思い出を残し、やがて中学を卒業。高校は群馬県立下仁田高校に入学した。バスケットボール部に入り、あいかわらず元気な美幸ちゃん。運命の日は高１の夏休みに訪れた。



PART-3

素顔の美幸ちゃんに大接近インタビュー!

"心の恋人"井森だよ!



歌手より賞品が欲しかった!?

"まだ、だれのものでもありません"のキャッチフレーズでデビュー。まずは順調な1年目だったね。そんな美幸ちゃんに、体当たりインタビューしたぞ。体力つけて、しっかりと読めよ!

――オーディションうけたのはどうして?

「第9回ホリプロ・スカウト・キャラバンに応募したのが、高1の7月の初めかな。締め切りの4〜5日前で、ギリギリセーフ。歌手になりたいっていうんじゃなくて、優勝すると100万円とハワイ旅行!! に目がくらんだんです(笑)」



◆撮影の合い間、カメラマンとギャグ合戦。大爆笑!

――それで優勝しちゃうんだからスゴイ!!

「ラッキー! でしたね。あっ、そういえばまだハワイ旅行に行ってないんですよね。宣伝の上田さぁ〜ん、返してくださいっ!」

校長室でギャグやりました

――学校のほうヤバくなかった?

「だいじょうぶ。校長室に呼ばれただけ(笑)。じゃそのときの様子を特別にVTRでお見せしまーす。校長『井森、お前、夏休みに何か変わったことなかったか?』私『別にィ、赤点なかったからドライブインでバイトしてましたよ』校長『TVに出たらしいな』(きたっ!)私『あっ、出ましたよ。先生、見てくださらなかったんですかぁ?』校長『ぶぅあっかもん! 冗談いうとる場合かっ』私『そういうことで優勝したんで、歌手になりますので、学校やめまーす』これで学校やめました」

――なはっ軽い!! で、すぐ上京?

「優勝したあと、ホリプロからしつこく、早く上京しろって電話があって…それで9月27日に下仁田をあとにしたんです。スカウト・キャラバンの予選が8月5日で、決勝が8月29日だったんですけど、この高1の夏休みに私の運命が決まっちゃったんです。

そうして、10月1日は、もうレッスン開始! 歌と踊りのシゴキが待ってました(笑)。で、2学期は学校行けなくて、堀越に転校したのは、3学期からだったんですよォ!」



18歳でパチプロをめざすよ!!

――ふーん、大変そう!

「でも、デビューして友だちもふえたし、仕事でいろんな所行けたし、楽しい! ですよー。ただ、朝がちょっとつらいかなあ。仕事に出る1時間前まで寝てます。でも遅刻はしませんっ」

――偉い! 偉いといえば、新人賞もたくさん獲ったよね。日本歌謡大賞の例の発言……。

「"あいた口がふさがらない"ですか? あれは本当に、そういう状態だったんですよォ。それを素直に表現したのに、ウェ〜ン。それに、せっかくテーブルの上に跳びのってポーズ作ったのにTVには写ってなかったんですって! でもまた、そういう機会あったら、必ずやります!!」

――やってください。それでドラマはどう?

「主役です。主役(笑)。婦人警官の役で、制服を着るんですけど、なんか学校の制服みたいですね。セリフ覚えるのに必死の毎日です」

――今年は18歳になるんだけど、やろうと思ってることがたくさんあるとか……。



◆未来は明るい。美幸ちゃん!

「ハイ。まず車の免許とって、白のクラウンで中3の修学旅行で行って気に入った三保の松原に行くこと。そして、ポルノ映画を見たい! エヘヘ。もひとつ、パチンコですね。パチプロをめざしてんだぞっと。いまは"ゲーセン荒らし"。50円ゲームあるでしょ。それに5円玉を入れ、台をちょっと持ち上げるとプルルーンって動き出してゲームできますよ。あっこれ書いちゃダメ。やばいもーん!!」

――いつも元気ね。どうして?

「ウーン。いつも"一人でも多くの人を楽しませてあげよう"と思ってるからかな。"心の恋人"井森と呼んでねっ!」



♥次号は、セイントフォー! トキメキの4人組に大接近だ!!



美幸ちゃんからお年玉プレゼント!!

ドカーンと 合計35名









●応募方法は、107ページを見てね。ハガキ待ってるよ～ん!!

⊙井森をもっと応援しようぜっ!! ホリプロ友の会への入会希望者は、住所・氏名・年令・学年（職業）・電話番号を書いた紙を同封して、井森美幸ファンクラブ入会申し込み係まで、現金書留で。入会金500円。会費は6カ月で1,800円、12カ月で3,600円。あて先は〒153 東京都目黒区下目黒1−2−5 ホリグループ目黒ビル 友の会内 ☎03−490−2205

●井森美幸データ

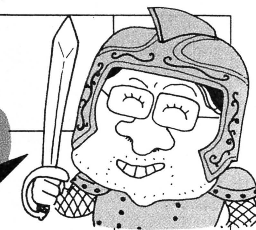
本名	井森美幸
ニックネーム	みゆき
生年月日	昭和43年10月26日
星座	さそり座
血液型	A型
出身地	群馬県
サイズ	身長159cm、体重48kg、バスト78cm、ウエスト60cm、ヒップ86cm、足23.5cm
出身校	下仁田町立青倉小学校、下仁田町立東中学校、群馬県立下仁田高校
趣味	マニキュアをあつめる
特技	どこでもすぐ寝れる
家族構成	父、母
デビューはいつ	昭和60年4月21日
ディスコグラフィ	★シングル――「瞳の誓い」('85・4・21)、「99粒の涙」('85・7・17)、「乙女心ウラハラ」('85・10・5) ★アルバム――「井森美幸」('85・9・5)
TVドラマ出演歴	「遊びじゃないのよ、この恋は」(TBS系)(昭和61年2月より)
CM出演歴	ライオン「Ban 16」、ハウス食品「おいしいわっ」
どんな性格？	明るく、さっぱり
自分の体で好きな所	足くび
自分の体できらいな所	太もも
好きなファッション	派手な色のもの、ラフなもの
好きなスポーツ	球技
好きな動物	くま
きらいな動物	みみず
好きな音楽	邦楽
好きなアーチスト	松田聖子さん
きらいなアーチスト	なし
好きな食べもの	和風物
好きな色	黒、白、緑
好きな絵	くまさん（えっへへ……）
好きな場所	三保の松原
尊敬する人	両親
理想の男のコ	本当は優しいんだけど、いつもはクールでその優しさをふとしたときにみせてくれる人。
きらいな男のコ	根暗でしつこく、神経質な人。
よくみるTV	ドラマ
好きな映画	邦画
旅行したい国	エジプト
占いを信じるか？	Yes
初恋はいつ？	中学1年生
いちばん大切にしているもの	友達、アルバム
愛読書	週刊誌、時々……マンガ
ライバルはだれ？	自分です!!（カッコイイ……）
弾ける楽器	なし
欲しいもの	車の免許、白のCROWN
キスの経験	なし
チカンにあったことある？	なし
結婚は何歳のときにしたい？	23歳から25歳まで
コンピュータをどう思う？	むずかしい機械だと思うけど、何をやるにも、はやくできそう。

●アイドルデータバンクのプログラムは、コンプティーク86年1月号に掲載されています。（4月号にも掲載の予定）

撮影／天児秀司、小林ばく、福家久仁子

勇者たちよ鍛えろ!! 黒田幸弘

クロちゃんのRPG(ロールプレイングゲーム)講座



第2回

キミはD&Dを知っているか!?

今回はすべてのロールプレイングゲームの元祖である、『ダンジョンズ&ドラゴンズ(以下D&D)』の話しだ。日本語訳のベーシックセットも発売されたことだし、ぜひキミたちもどんなものなのかを知ってもらいたいね。

まずは昨年発売された、D&Dのベーシックセットの日本語訳をもとにして話しをしよう。もっともこのベーシックセットのパッケージの中には、本が二冊とサイコロが6つ入っているだけなのだ。だから普通のゲームのイメージで見ると、「あれ、ゲーム盤やこまがないや」と思うかもしれない。でもかっこよくいうとD&Dは、きみたちの頭の中でプレイする、想像力の世界での冒険ゲームなんだ。

2冊の本のうちの1つは、ダンジョンマスターズルールブックといって、どうやったら冒険をするための舞台が作れるか、ということが書いてある。またもう1つの本は、プレイヤーズマニュアルで、これにはきみに代わって冒険をする、かわいいキャラクターの作り方がのっている。またサイコロは4面、6面、8面、10面、12面、20面というふうに、いろいろな形のものがはいっていて、これがまたD&Dの気分をもりあげてくれるんだ。

テーブルを囲んで

D&Dをするのにいちばんいいのは、だいたい6、7人が集まれるときだ。けれどもすこし人数がたりなくても、あまりぜいたくは言っていられない。反対にあまり多すぎても、ゲームは面白くないからね。

さて全員はテーブルかなんかに、丸くなって座るんだけれど、このうちの1人は特別な役をこなさなくてはならないぞ。それはダンジョンマスターといって、簡単にいうと他のプレイヤーの冒険の舞台を、作らなくちゃならないんだ。D&Dのベーシックセットでは、冒険の舞台は地下の迷宮だ。だからマスターは、通路でつながれていろいろなしかけのある、地底のダンジョンを作らなくちゃならない。でもこれは口でいうほどやさしくはないんだ。

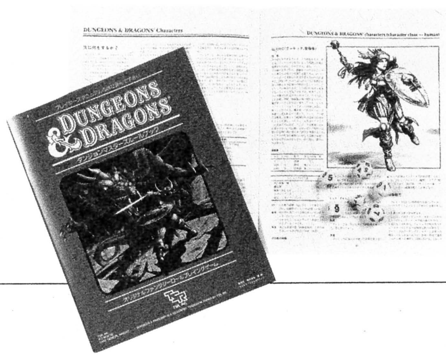
なぜかというとプレイヤーは、みんなでこのダンジョンを探検するわけだ。だからダンジョンの舞台設定がうまいかどうかがD&Dの面白さのすべてだともいえる。あまり小さいダンジョンでは、ゲームがすぐ終わってしまうし、広すぎると作るほうもやるほうもたいへんだ。そして、ダンジョンはただの迷路じゃないから、いかにもありそうな部屋の配置にしなくちゃならない。またそこにいる怪物や、とりつけられたしかけも、多すぎても少なすぎてもいけない。

だからマスターをやる人は、最初にダンジョンの地図をきちんとまとめて、そこにメモのようなかたちで、なにが起こるのかを書いておくんだ。この地図は劇の台本みたいなものだから、さっきのダンジョンマスターズルールブックをよく見て、いろいろ工夫しなくちゃだめだよ。

ダンジョンマスターが準備をしているあいだに、ほかのプレイヤーもプレイヤーズマニュアルを見て、キャラクターを作らなくてはならない。そしてキャラクターを自分の代役にして、プレイヤーどうしが助け合いながら冒険をすることになる。



◀赤いベーシックセットを卒業したら、この3つのセットがキミをまってるぞ。キミのキャラクターは、なんと36レベルまで成長するんだ



▶これが日本語版D&Dだ。赤い表紙のルールブックが2冊と、変形のサイコロが6個。あと必要なのは、きみのイマジネーションだけだ

冒険のはじまり

マスター:きみたちは名誉と財宝を求める、若き冒険家たちだ。さて旅の途中にたどりついたこの町で、きみたちはふしぎな噂を聞いた。

プレイヤー：何の話しだい。
マスター：最後まで聞けよ。きみたちの聞いた噂は、町の北の山中にある、古い砦のことだ。最近その砦に、トロールやゾンビどもが出入りしているというのを、近くを通りかかった猟師が見かけたそうだ。
プレイヤー：べつに古い砦にトロールやゾンビがいたって、たいしておかしくはないぜ。
マスター：そうじゃない、その砦は今から百年以上前の戦争で、この町の軍のために、城主の魔法使いともどもほろぼされたんだが、そのころの噂ではその魔法使いは、死にぎわに呪いを残したそうだ。
プレイヤー：なんていったんだ。
マスター：やがて３つの月が重なるとき、我よみがえりて恨みをはらさん、とな。
プレイヤー：３つの月が重なるときだって、そりゃめずらしい。いったいいつのことだろう？
マスター：学者によると来月の１０日だそうだ。

まあ最初のでだしはこんなもんかな。こんなことをマスターから聞くと、D＆Dをやろうと思うプレイヤーならば、「その砦をさぐりにいこう」と思うはずだろう。だれだ、こわいからいやだなんてやつは。そんなやつはD＆Dなんかやらずに、家で寝てたほうがいいぞ。

もっともそんなふざけたやつは、ダンジョンマスターの権限によって、町の治安をみだした罪などでつかまえてしまい、むりやり砦をさぐらせに行かせてしまえばいいんだ。マスターはそれぐらいのことをやったって、ばちはあたらない。常識だよ。

パーティを組むと

さてこの話しを聞いて集まった冒険者は、戦士、魔法使い、クレリック（聖職者）、それにドワーフとハーフリングがひとりずつだった。これくらいいればなんとかD＆Dのパーティになる。もっとすくないときは、従者を町でやとうこともできるけれど、これにはお金がけっこうかかるよ。

このパーティでは、戦士とドワーフが戦闘用のキャラクターだ。戦士はよろいを着た大きな男で、両刃の剣と盾をもっている。バイキングみたいな感じといえば、なんとなくイメージがわくかもしれないね。

ドワーフというのは地底に住む、人間の3分の２くらいの大きさの頑丈な小人で、やはりよろいを着て斧と盾をもっている。この地底に住んでいるおかげで、ドワーフは暗闇でも目がきくので、砦の地下におりていくときなんかには便利なんだ。

もうひとり戦闘には、ハーフリングが参加する。ハーフリングというのは、人間の半分ぐらいのいわゆる小人で、そんなに力は強くないけれど、小さいから敵の攻撃が命中しないんだ。

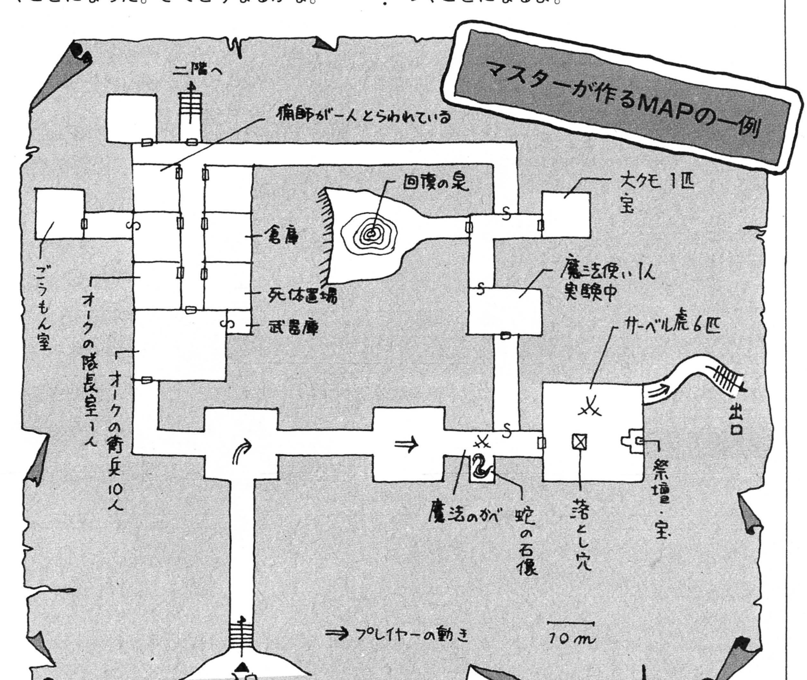
さて魔法使いとクレリックは、このパーティで魔法を担当するキャラクターだ。魔法使いの使う魔法は、空を飛んだり、怪物を攻撃したりといったものが多いけれど、クレリックの魔法は、戦闘でうけた傷をなおすことができるんだ。まあ魔法の役割分担といったところかな。それから魔法使いは、戦闘にはおよそ使えないけれど、クレリックは戦闘もけっこうできるよ。

プレイヤーのほうで気をつけなくちゃならないのは、みんなが勝手なことをいうと、マスターが混乱してしまうってことだ。だからふつうはパーティのリーダーを最初に決めておいて、原則としてその人だけがマスターと話すようにするんだ。もちろん仲間内の相談はいくらしてもかまわないし、たまにだれかが勝手な行動にでるのもおもしろいけれどね。このパーティは戦士がいちおうリーダーになって、ダンジョンに行くことになった。さてどうなるかな。

迷宮をさぐる

マスター：きみたちは砦のうらの通路から、砦の地下にしのびこんだ。下は土だがところどころに、その下の堅い石だたみが見える。壁はこけのはえた石積みのものだ。暗闇を30mほどいくと、15m四方のちょっとしたホールに出た。ここで道は右と左に別れている。
戦士：ホールになにかないか、みんなでさがしてみるよ。
マスター：なにもないようだね。
戦士：右に行くことにしよう。
マスター：20mほど行くとまた15m四方のホールに出た。道はこのまま前方に向かっているよ。
戦士：うーん、もう一回ホールになにかないか、みんなでさがしてみる。
マスター：ここもなにもないようだね。
戦士：ちぇ、じゃしかたない。このまま前進だ。

最初はこんなふうに、あまりなにもおこらないもんだ。最初から怪物はでるわ、ワナにかかるわでは、ゲームがもりあがらないからね。ただプレイヤーのほうで気をつけるのは、だれかがマッピングをしておくことだ。これをしないとなんだかよくわからないまま、ダンジョンをいつまでもうろつくことになるよ。



怪物登場！

マスター：きみたちがいるところは、うすぐらい石の廊下だ。巾は5mほどある。天井は3mほどだ。前方は20mほどで行き止まりになっていて、そこに鉄のわくがついた、頑丈そうな樫の扉が見える。右の壁にはくぼみがあって、なにかの石像のようなものが立っている。左の壁はただの石だ。さて、なにをする？

ドワーフ：ドワーフの目で見ても、なにも見えないかい。

マスター：これ以外はなにも見えないよ。

戦士：それじゃ、その石像のあるくぼみにいってみよう。

マスター：石像はどうやら巨大な蛇が、首をもたげているところらしい。高さは天井と同じく3mくらいある。蛇の全長は15mくらいありそうだ。しかし頭は「く」の字に曲がって下をむいていて、床から1mぐらいのところにある。それから…

戦士：それから、何だ。

マスター：どうやら蛇の目は、赤くて大きなルビーのようだ。

ハーフリング：ルビーだって！そりゃいい。ちょっとしらべてみよう。

魔法使い：大丈夫かい。

マスター：どうする、しらべるのかい？

ハーフリング：もちろんしらべるよ。

マスター：そうか。きみが石像に手をふれると、なんだか石の感触じゃないことに気がついた。おどろいて飛びのきよく見ると、石像は魔法がとけて、いまや巨大な蛇になって、きみたちのほうをシューシューいいながらねらっている。

魔法使い：だからいわんこっちゃないのに、むだな戦闘はやめて退却しよう。

マスター：きみたちがふりかえると、いままで来た通路の先は、さっきまでの部屋の扉じゃなくて、石の壁になっていた。そのときどこからともなく、深く沈んだしわがれ声が聞こえてきた。「汝ら、わずかな財宝に目のくらみし、いやしき者どもよ。おのれの呑慾さのむくいを、十分にうけるがいい」

いやあ、悲惨な展開になってきたもんだ。この蛇の石像は、じつは昔の城主だった魔法使いが、自分の城を侵略から守るために、地下の通路に置いたものだったんだ。それをパーティの中のひとりがさわったために、魔法がとけて動き出しちゃったってわけさ。パーティはみんなで力をあわせて、この蛇と戦わなくちゃならないんだ。なに、百年以上も前の魔法が効くのかだって。もちろん効くんだよ。これはD＆Dの世界なんだから。

D＆Dの戦闘はダイスのふりあいだ。もっともプレイヤーのキャラクター以外は、マスターがかわりにサイコロをふらなくてはならないんだ。D＆Dではキャラクターも怪物も、すべてアーマークラスという防御力をもっていて、この数字が小さいほど敵の攻撃があたりにくい。キャラクターも怪物もおたがいに1回づつ相手を攻撃して、もし命中したらどのくらいの被害をあたえたかを、もういちどサイコロをふってチェックするんだ。

しかし戦闘はそれだけじゃない。D＆Dではキャラクターも怪物も、ヒットポイント（以下HP）という耐久度をもっていて、敵の攻撃でうけた被害の点数を、このHPからひいていくんだ。そしてもしHPが0以下になってしまうと、そいつは死んだことになってしまう。だからどのくらいの被害をあたえれば、敵をたおすことができるかは、そいつがどのくらいのHPをもっているかによるんだ。

落とし穴

マスター：なんとか蛇は倒したようだな、おめでとう。さて前方にはさっきの樫の扉が見えるけれど、いったい何をする。

戦士：おめでとうじゃないよ、まったく。でもあとはその扉しか行く道はないんだろう。

ハーフリング：まてよ、その前に左の壁になにかないか探ってみるよ。

マスター：また変なものはでるかな……、何もないよ。ただの石だね。

戦士：それじゃ、扉の中の物音を聞いてみる。

マスター：なにも聞こえないな。

戦士：どうする、みんな？

ドワーフ：とにかく入ってみようぜ。

戦士：よし、扉を開けて中に入ろう。

マスター：扉をあけた中は、20m四方ぐらいの、大きなホールだった。中央正面にはなにやら祭壇のようなものがあり、黄金の神像や銀細工、それに光る宝石などが見える。

ハーフリング：やった！

マスター：さてどする。

戦士：うーん、とにかく祭壇まで行こう。

マスター：おっとそのとき、祭壇の前の床が突然落ちた！　えーと、魔法使いが下に落ちたぞ。

魔法使い：えっ、ぼくが！

マスター：空中浮揚の魔法はあるかい。あれば助かるぞ。

魔法使い：ないよ、そんなもの。

マスター：じゃ、しかたないな。きみは下におちて、HPを3点失った。

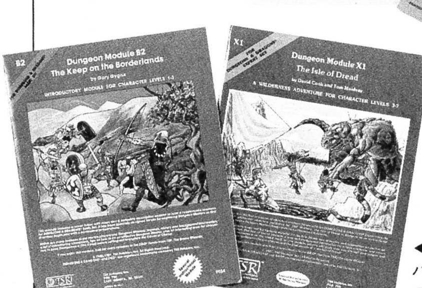
魔法使い：ひどい、残り2点だ。

マスター：まだ下に槍を立てて置かなかっただけ、ありがたいんだぞ。

こういったプレイヤーを窮地に落とすものを、トラップ（わな）というんだ。これには落とし穴のような古典的（？）なもの



▶TSRがつくったAD＆D用の、ダンジョンの地図つきシナリオ。初心者はこういったモジュールをよく研究しよう



◀D＆Dのベーシックと、エクスパートセット用のモジュール。左のシナリオは日本語版もでている

から、こればかりを集めた『トラップス』のような本にのっているものまでいろいろある。けれどもトラップのかけずぎは、プレイヤーをいたずらに苦しめるだけだから、ほどほどにしないとね。

怪物の種類

マスター：さて魔法使いがロープで上にあがると、部屋のすみの暗がりから、なにか近づいてくるものがみえる。宝を守る怪物のようだ。
戦士：敵はなんだい。交渉できないか。
マスター：残念でした。サーベル虎が6匹、動物に交渉はきかないよ。
戦士：魔法使いが眠らせる。
魔法使い：だめだ。その魔法は今回は用意してこなかったんだ。
戦士：くそっ、それならみなごろしにしてやる。

こんな感じで冒険はクライマックスに向かうんだ。D＆Dの怪物には、大きくわけると4種類ある。ヒューマノイド、アンデッド、動物、その他とでも分けるかな。

ヒューマノイドというのは、オーク、ゴブリン、トロールといった、ある程度知能がある生物だ。こいつらとはかならず戦わなくてはならないわけじゃない。なまじ知能があるので、魔法使いの呪文で魅了して手下にしたり、おどしたり、買収したりすることもできるんだ。

アンデッドというのは、スケルトン、ゾンビなどの、死者が魔法で呼びもどされて、この世界で動いているものだ。こいつらには交渉はきかないし、すでに一度死んでいるので殺しにくい。しかしこのアンデッド対策のためにいるのがクレリックだ。クレリックは自分の背後に神の力をもつため、これらアンデッドを追い返すことができる。もっともサイコロをふって失敗したら、戦うしかないけどね。

動物というのは、こうもり、大ねずみ、熊、虎などの生き物のことだ。地底の狭いところにいるのだが、地上よりも巨大なものが多い。もちろんこいつらは知能がないので、交渉などはできない。魔法使いが眠らせたりすることもあるが、たいがいは力の戦闘になるね。もっとも動物があまり出すぎると、ダンジョンはまるで動物園になっちゃうぞ。

その他というのは、ここにはいない怪物だね。グリーンスライムやブラックプディングのように、ゼリーのような生物もいるし、動物みたいだけれど知性があるドラゴンなんかも、その他の怪物にはいるだろう。もちろん敵の首領を倒すシナリオならば、もちろん人間と最後の対決をすることになるわけだ。

ダンジョンをぬけて

こうしてパーティは、サーベル虎を倒せば、ダンジョンからぬけだすことができる。そうしたら町にもどって、経験点の計算をするんだ。殺した怪物の点と、ダンジョンで手に入れた金貨の数が、そのキャラクターの経験になる。そして一定の点数に達すれば、レベルアップというわけだ。

さて今の冒険も、もっとほかの流れにいく可能性は、けっこうあったんだ。たとえば通路の左手の壁をしらべたときに、もしパーティにシーフ（盗人）がいれば、秘密の扉が見つかって、べつの部屋に行けたかもしれないんだ。そうなると話しはまたちがってくるけれどね。

シーフはただの泥棒じゃなくて、どちらかというと忍者やスパイのような、忍びこむときの技術がうまい人間、というイメージのキャラクターだ。そのほかにも、部屋の中をしらべたり、わなをはずしたりと、シーフはいろいろ使えるんだ。

また魔法も戦闘もやりたい人のためにはエルフがある。D＆Dのエルフは、戦士で魔法使いという強力なキャラクターなんだけれど、弱点はなかなか成長しないことだ。でもエルフは高貴なイメージがあるので、好きな人はけっこう多いよ。

D&Dシリーズの世界

いままで話してきたD＆Dは、いちばん基本のベーシックセットについてだ。だけどD＆Dの世界は、このベーシックセットだけじゃない。TSR社ではベーシックセットは入門用と考えていて、いちばん基本的でわかりやすい「ダンジョン」での冒険のためのセットとわりきっているんだ。

たとえばベーシックセットだけでは、キャラクターはレベル3までしか成長しない。魔法もレベル2までのものしかなく、怪物もたいしたものがでてこない。だからきみがD＆Dの世界を、もっと知りたいのならば、発展版にあたるセットを勉強しなくちゃならないぞ。

さてベーシックセットの次にくるのが、エクスパートセットだ。ここできみのかわいいキャラクターは、やっと4レベル以上になることができるんだ。よかったね。

でもこのエクスパートセットの本当のねらいは、ベーシックセットの地下での冒険にくわえて、地上での冒険旅行もできるようにしたこと。これによって大河小説のように、あちこちをさまよいながら冒険をするという、キャンペーンゲームというのもできるんだ。

このあとのコンパニオンセットと、マスターセットというのは、ちょっと内容がちがっていて、追加ルールみたいなもの。たとえば部下を何十人、何百人とやとったときの戦争のやりかたとか、騎士の馬上試合のやりかたといったぐあいで、このあたりが必要になるまでD＆Dをやりこむには、かなり時間が必要だよ。

しかしアメリカでは、ロールプレイングゲームの歴史が長いので、D＆Dの内容ではものたりない、という人がけっこういる。そのような人のためにTSR社は、D＆Dの発展増補版の『アドバンスド・ダンジョンズ＆ドラゴンズ（以下AD＆D)』というのをだしている。ところがこのAD＆Dがくせもので、日本ではよくD＆Dとごっちゃにされるんだけど、ほとんど別なゲームと考えたほうがよさそうだ。AD＆Dはたしかによくできているけれど、初心者にはなかなかむずかしいね。

でもこのAD＆Dで注目しておきたいのは、TSR社が1984年から出している、AD＆Dを使った『ドラゴンランス』シリーズ。この『ドラゴンランス』は、AD＆Dのシナリオにもなっているし、ゲームブックや小説もでているし、映画にもなるらしい大河ロマンだ。こんな動きを見ていると、ロールプレイングゲームはまさにメディアをクロスするんだな、と思うね。今後に期待しよう。



◀AD＆Dはこんな本になっている。この本に細かい英語で、ルールがみっちり書かれているんだ。モンスターも山ほどいるよ



▶AD＆Dを使った新シリーズ、ドラゴンランスのモジュール2冊



▶AD＆Dのグレイホークの世界。これはもうひとつの世界の創造だね

MICRO ADVENTURE

SPACE ATTACK

原作／エイリーン・バックホルツ／ルース・グリック　翻訳／大出健

スペース・アタック



連載第2回「RODEO1に最初の異変発生！」

キミは全世界から選ばれたスペシャリストACT（アクト）の正式メンバー。恐怖のテロ集団BRUTE（ブルート）から宇宙ステーションRODEO1（ロデオワン）を守るのがキミの使命だ。地球を出発し、無事RODEO1に到着したのだが、平和な時もつかの間。ついに第1の事件が発生した……。コンピュータ技師の力を発揮して危機を脱出せよ。

対応機種／
PC-60・66・80・88・98シリーズ、FMシリーズ、X1シリーズ、MZシリーズ、MSX、セガ、ファミコン

4

ロケットは軽い金属音をひびかせて、無事ロデオ1（ワン）の停船バースにすべりこんだ。

「やれやれ」

パイロットはほっと安堵のため息をもらし、ACTのメンバーに向かって言った。

「おかげさまで、これで肩の荷をおろすことができました。帰りはもうわたしだけで充分です。

「えっ、わたしたちを連れ帰ってくれるんじゃないの」プロフェッサー・ローウェルが驚いて叫んだ。

「わたしはロデオ1に不必要な人たちを地球に連れ戻すことになっているんです。ロデオ1がなんでもないとわかれば、もちろん、またあなたがたを連れ戻しにここにやってきます。でももしそうでないときは……」

「そうでないとき」を考えたくはなかった。キミたちはパイロットに別れを告げ、エアロックから宇宙ステーションの中に足

イラスト／ひさうちみちお

を踏み入れた。足は軽く、地球上よりずっと重力が小さいことがわかる。

中央管制室まで行くと、深刻な事態がひと目でわかった。乗組員たちはみんな疲労の極に達していた——肩を落とし、目を血走らせ、なんともいいようのない暗い表情をうかべている。

無精ひげをはやし、目の下にくまをつくった背の高い制服姿の男が、グレース大佐に握手の手をさしのべて、あいさつした。

「大佐、あなたが来てくれて、本当にうれしい。わたしはギャレティ大尉です。われわれの救難信号を受信してくれたのですね」

そのとき、2人の乗組員が担架をかついでかけこんできた。担架には1人の乗組員がのびている。

「通信員のピーターソンです」大尉が言った。「地球からの信号を解読しようとして、64時間もぶっつづけでがんばってたんです」

ギャレティ大尉はかがみこんでピーターソンのあごに手をやった。「おい、もう大丈夫だぞ。お前の努力がみのったんだ。助けが来たんだ。おい、わかるか？」

ピーターソンは突然、目を見ひらき、大尉を押しのけると担架の上で身を起こし、きおつけの姿勢をとった。

「ハイイーヤ！」彼は叫びざま、手刀で担架を強打した。担架は折れ、ピーターソンのからだは床にころがった。

ピーターソンはさっと立ちあがると、管制装置の上にとび乗って、「応答せよ！　応答せよ！」と大声で叫びはじめた。

「緊張の連続でおかしくなったんだ。拘束服を着せろ」ひとりがいった。

「そんなことムリさ、やつは空手の黒帯なんだ。こっちがやられちゃう」だれかが警告した。

だが、心配はいらなかった。ピーターソンはそのままぶったおれてしまったのだ。

「連れていけ」

大尉は部下に命令してから、グレース大佐に向きなおって言った。「われわれはずっと、大変な重圧を受けていたのです。ピーターソンは特に大変でした」

「事態が明らかになるまで、彼は隔離しておくといいわ。ところで本題に戻って、今の状況をカンタンに説明してちょうだい」大佐は言った。

「地球からの通信は、今もずっと妨害されたままです。異星人の電波はどんどん強くなっていて、ますますこちらに近づいているように思われます。われわれの武器は、あいかわらず使用不能の状態です」大尉はそこで言葉を切って腕時計を見た。「ロデオ1は30時間後に爆発です」



「それで全部ですか？」ティンカーが口をさしはさんだ。

「それから、ここ1週間というもの、トイレット・ペーパーを切らしています」

「それはもう心配いらないわ。わたしたちが大量に持ってきてますからね」大佐が言った。「ところで通信の問題だけど、そもそもハードの問題なのかソフトの問題なのかさえ、わかっていないのね。オリオン、あなたはなにをぐずぐずしてるの。ソフトはあなたの専門でしょ！　それからティンカー、あなたはハードのほうは、お手のものでしょ？」

有無を言わせぬ命令だった。

「ベイカー少尉、さっそく2人を中央通信室へ案内しなさい」ギャレティ大尉がそう言うと、女性の乗組員が前に進みでた。

キミとティンカーはベイカー少尉のあとに従って金属の階段を降り、チューブのような廊下をたどっていった。まるで真空掃除機のホースの中みたいだ。

気がつくと、いつのまにかティンカーの姿が見えなくなっている。振りかえってみると、ティンカーはアコーデオンのひだのようになった廊下の天井に手を伸ばして、なにか調べている。

「どうしたんだ？」

「こっちへ来て、ちょっとこれを見てくれ」

キミと少尉がティンカーのところへ戻って彼が指さす天井を見ると、かすかなクラックが入っている。

「これは力がくわわってできたヒビじゃない。なにかの必要で切断したあと、接着剤でくっつけたものだ。ここに接着剤のはみだしがある」

「まあ、わたしは何百回も往復してるけど、まったく気づかなかったわ」少尉が言った。

「この上はなに？」ティンカーがきいた。

「排気口よ」

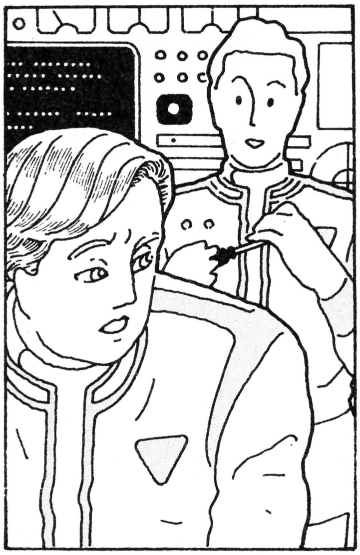
「じゃあ、だれかがそこを修理するとき、切り開いたんだよ」キミは言った。

少尉は「たぶんね」と言ってうなずいたが、なにかふにおちないという表情をうかべた。

「今はこれを調べている時間はないわ。とにかく中央通信室まで行きましょう」

第1日PM3:00〈中央通信室〉

中央通信室は天井の階段から出はいりするようになっている。小さな部屋で、まるで潜水艇の中に入っていくような感じだ。まわりじゅうの壁という壁は計器だらけだ。中央にふたつの椅子が置かれ、その前には、半円型のまったく同じ通信機器がならんで



いる。

「まったく同じものを、２基も備えているとは知りませんでしたよ」キミはベイカー少尉に言った。

「これも安全を期すためなんです。でも、今はどうにもなりませんけど」

「つまり、どちらもおかしくなってしまっているというのですね」

「そのとおりです」

ティンカーははやばやとドライバーをポケットから引っ張りだして、すぐにも装置の分解にとりかかるつもりでいる。

「キミはそちらの装置だけをいじってくれよ。両方分解されたりしちゃ、ぼくの仕事はお手あげだからね」キミはティンカーに向かって念をおした。

「オーケィ」ティンカーはそう答えて、すぐに仕事にせいを出しはじめた。

キミはどこから手をつけたらいいのか、見当がつかない。そのとき、地球からの通信が入ってきた。プリントアウトの紙切れを引きちぎってみると、まったく意味不明の文章だ。キーボードにまき散らされたトウモロコシを、ニワトリがついばんでタイプしたみたいだ。

キミは椅子に寄りかかって、その紙切れをながめ、できるだけ冷静に筋道だてて考えようとした。だが、どうしても気持ちを集中することができない。紙切れをながめていると、ロデオ１が細々に飛び散る光景だけが、いつのまにか目の前にうかんでくる。

5

しっかりしなければ！　この問題を解決できなければ、悪夢が現実となってしまう。キミは気をひきしめて、もう１度、意味不明のメッセージに意識を集中した。突然、霧が晴れるように頭のもやもやが吹きとんだ。

目の前のメッセージは、まさにＡＣＴの本部がキミに送ってくる連絡と同じような暗号文ではないか！　ロデオ１はキミと同じ暗号解読法を使っているのではないだろうか？　そして、もしなにものかが、その解読ソフトウェアに手をつけて、機能不能にしているとしたら！

それを確かめる方法は、ただひとつしかない。まず最初にやるべきことは、問題の解読プログラムをリストアウトすることだ。ディスプレイ装置には、以下のようなプログラムが表示された。

(プログラム3)

```
10  INPUT "メッセージ  ヲ  インプットセヨ";M$
20  L = LEN(M$)
30  FOR N=1 TO L
40  A = ASC(MID$(M$,N,1))+1
50  PRINT CHR$(A);
60  NEXT N
70  PRINT
80  PRINT "ホカニモ  カイドクスベキメッセージ  ガ  アリマスカ?"
90  INPUT "YES カ NO ト  コタエヨ"; B$
100 IF B$ = "YES"  THEN  GOTO 10
110 END
```

「コードブックはどこにしまってありますか？」キミは上にいるベイカー少尉に向かって叫んだ。

「そこの、左の下の引き出しだと思います」

確かにあった。おなじみの「Ｘメン・コミック」の最新号だ。

〔上のプログラムをインプットして、連載第１回のプログラム１と比較してみよう。どこか違っているところはないだろうか？〕

キミはすぐに違いに気づいた。

「おかしいところを見つけたぞ」キミは肩ごしにティンカーに言った。

「そうか、やっぱりな。ハードのほうには、どこもおかしいところはないんだ」

ティンカーが言い終わらないうちに、ブザーが鳴りひびき、新しい信号が送られてきたことを知らせた。キミはすぐさまプログラムを手なおしした。

〔手なおししたプログラムに、以下の暗号文を１行ずつインプットしてみよう〕

ヨエユコサユコハ
イキナ゛マ゜
カンロト！ムチハヒ
ウテハフキ

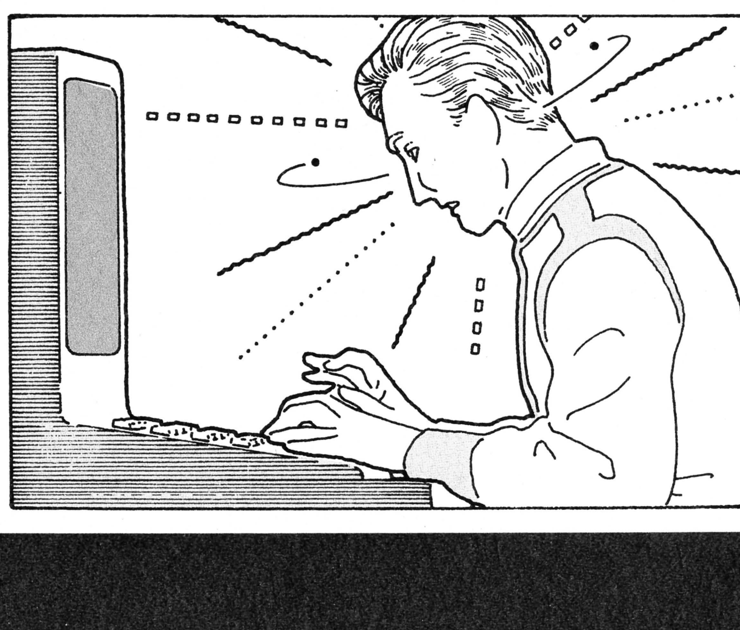
「こんな童謡を送ってくるなんて、いったい、どうなっているんだ？」ティンカーが笑って言った。

「まったく受信される気配がないので、まともな通信文を送る気がしなくなってるんだと思うよ。われわれが受信したことを知らせるために、その童謡の２番の歌詞を送りかえしてやろうじゃないか」

「いったい、どうなったの？」ベイカー少尉のいらいらした声が聞こえた。

「われわれはとうとう、やりましたよ」ティンカーはそう言ってからキミを見て、「オリオンが解決したんですよ。ソフトがおかしくなってたんです」と、つけくわえた。

少尉はすぐさま携帯無線機を取りだすと、



ギャレティ大尉を呼びだした。

「中央通信室から、すばらしい知らせです。ＡＣＴの２人が地球との連絡を回復しました」

「よし、でかしたぞ。ベイカー、きみはそこに残って、今までにストックしてある通信文の解読にあたってくれ。オリオンとティンカー、きみたちは、すぐこちらへ戻ってくれ」大尉はきびきびと命令を下した。



第１日ＰＭ6:00〈第１の事件発生〉

ベイカー少尉の指示は適切だったので、キミたちは2度道に迷っただけで、中央管制室にたどりついた。グレース大佐がみんなに指示を与えているところだった。

「プロフェッサー・ローウェル、あなたはこの宇宙ステーションの天文台に行って、怪しげなものが近づいて来ないかどうか、見張ってほしいわ」

天文学者は興奮をかくしきれない様子で言った。「こんなに星に近寄れるなんて、夢のようだわ。もし、ひと月も時間があれば申し分ないんだけど、たった……」

「24時間さ」ティンカーが口をはさんだ。

天文学者は青ざめたが「わかったわ、できるだけのことはしてみるわ」と言って、早速持ち場に向かった。

大佐は次にドクター・マクロンに言った。「あなたには、ぜひ異星人の通信を解読してもらいたいの」

「静かな場所と大きなテーブルさえあればけっこう」

「じゃ、メディア・センターはどうかな？」ギャレティ大尉が言った。

「ぴったりだ」ドクター・マクロンが答えたので、大尉は道順を教えはじめた。

グレース大佐は、なおも指示を与えつづけ、自分とティンカーの２人は船外へ出て、武器を検査するつもりだと説明した。ティンカーはそれを聞いて、少し青ざめたようだった。

だが、キミの心配はドクター・マクロンのほうだった。ギャレティ大尉はメディア・センターはすぐにわかりますよ、と簡単に言ったが、はたしてそうだろうか。なにしろ、以前、通りの反対側にサンドイッチを買いに行って、３日間行方不明になったことのある人なのだ。

キミの心配をよそに、ドクター・マクロンは両腕に資料をかかえこみ、たどたどしい足どりで出ていった。

「ボクになにか指示はありますか？」キミはいそいで大佐にきいた。

「今のところはないわ。しばらく待機していて」

それを聞くと、キミはすぐにドクター・マクロンのあとを追った。メディア・センターの場所は、さっき戻ってくるとき通ったので、見当はついている。

老人とは思えないほど、ドクター・マクロンの足は速い。キミが廊下に出てみると、彼はもう100ｍも先に行っていた。しかも案の上、もう道をまちがっている。

「ドクター・マクロン、ちょっと待って!」きみの叫びが聞こえないと見え、彼は角をまがって姿を消した。走って角をまわると、先の方でドクター・マクロンがひとりの乗組員に話しかけている。キミがほっとしたとたん、その乗組員は腕を振りあげて、なにかでドクター・マクロンを殴りつけた！ ドクター・マクロンは床に倒れた。

「やめろ！」

キミの叫びを聞いて、そいつが振りむいた。なんの特徴もない顔つきのやつだ。そいつはうなるような声を出し、それからすばやく、かたわらの重いドアを開けると、ドクター・マクロンのからだをかつぎあげて、中に放りこんだ。キミがかけつけると、そいつはちょうどドアを閉めたところだった。キミは猛然と、そいつの腹に頭突きをくらわした。だが、そいつはひとことも言わず、キミを押しのけると、一方の長い腕でキミを押さえつけたまま、もう一方の手でドアのわきにあるダイヤルをいじくりまわした。それが終わると、そいつはキミを床に投げだして、走り去った。

キミが立ち上がれたのは、しばらくたってからだった。ドアを調べてみると、ロックされている。ガラス窓から中をのぞくと、ドクター・マクロンは片すみにうずくまっている。赤ランプが彼の頭上で点滅していて、サインが見える。注意：あと60秒でエアロック内は真空。

60秒で、ドクター・マクロンのとじこめられたエアロック内の空気は、なくなってしまうのだ！

6

なんとかしなければ！ エアロックのドアは、コンピュータ制御になっているにちがいない。そのとき、例の乗組員がいじっていたダイヤルのわきに、「休止」ボタンがあるのに気づいた。

さっそく押してみると、スピーカーから声が流れてきた。「命令実行は３分間のばされました。この間にキャンセル・コードがインプットされなければ、命令はそのまま実行されます」

少しは時間がかせげた。前にも、これと似たような事態に直面して、解決したことがある。なんとかなるかもしれない。

「2分45秒」スピーカーが鳴る。

いったい、どんなコードを使っているんだろう？ ダイヤルを見ると数字ばかりならんでいるから、キャンセル・コードが番号であることは、まちがいない。だが、まったく見当がつかない。

キミはためしに、今の日付をインプットしてみた。

「ブーッ」突然、ブザーが鳴りひびいた。「まちがった番号が入力されました。安全確保のため、第２次予防措置がほどこされます」

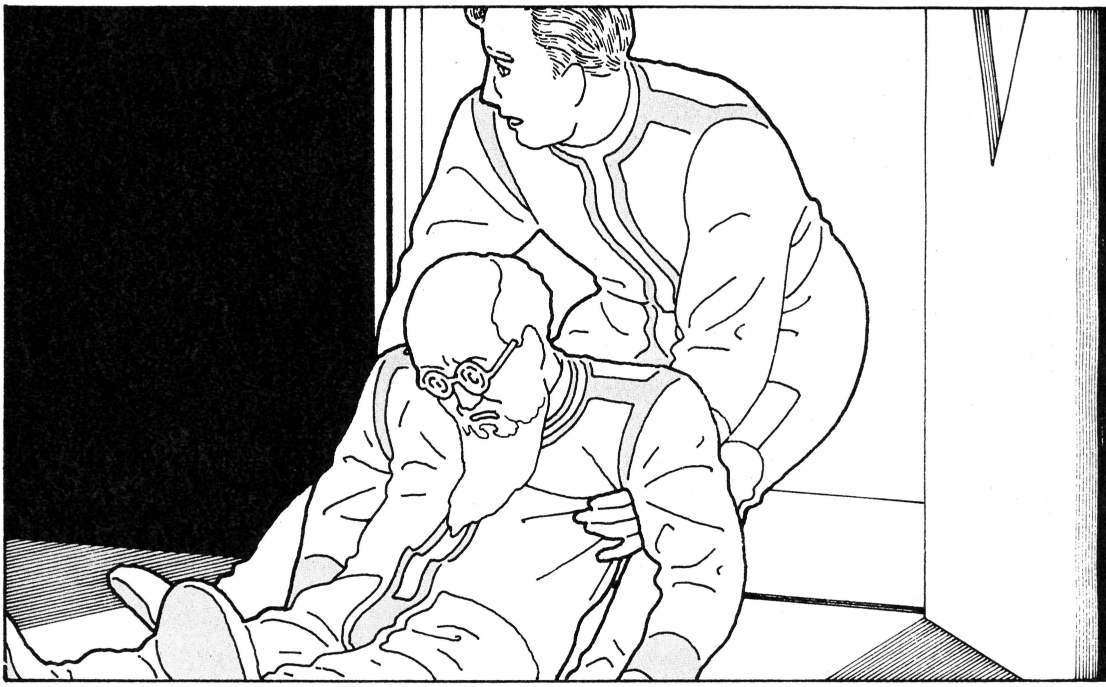
ひたいに汗が浮きでる。キミはドアのわきに掲示された第２次予防措置を読んだ。小さな字で、もしもう１度まちがった入力をすると、死ぬことになるという警告が書かれている。

「１分50秒」

汗が顔をつたわる。そのとき、キミはダイヤルのわきにあるコンセントのようなものに気づいた。どうやら、コンピュータのシリアル・ポートのようだ。さいわい、キミはシリアル・インターフェース・ケーブルとポータブル・コンピュータを持っている。キミはすばやく、それらを接続した。

「１分20秒」

接続はうまくいった。これでシステムの中にもぐりこめる。だが、プログラムを手なおししている時間は、とてもない。最善の方法はドアのロックを制御しているプログラムを検査して、プログラムが要求しているコード番号を見つけることだ。キミはプログラムをリストアウトした。



（プログラム4）

```
10 INPUT"サイショ ノ ナンバーヲ
   インプットセヨ";N
20 IF N =99 THEN GOTO 130
30 IF N＜ ＞32 THEN GOTO 100
40 INPUT"ニバンメ ノ ナンバーヲ
   インプットセヨ";N
50 IF N＜ ＞48 THEN GOTO 100
60 INPUT"サンバンメ ノ ナンバー
   ヲ インプットセヨ";N
70 IF N＜ ＞61 THEN GOTO 100
80 PRINT"エアロック ハ ヒライタ。
   ハイッテヨイ"
90 END
100 PRINT"セキュリティ イハン！"
110 PRINT"シンニューシャ ハ ケサ
    レタ"
120 END
130 PRINT"チューオーカンセイシツヘ
    SOS ハッシン"
140 END
```

〔このプログラムの中から、ドアをあけるのに必要な3つの数字の組を見つけよ。それからプログラムをRUNして、その数字を入れよ。このプログラムは、すぐあとでもう一度使うので、いつでも使えるようにしておくこと〕

エアロック内の赤ランプが消え、ドアのロックが音を立ててあいた。

キミはすぐにエアロックの中にとびこみ、ドクター・マクロンを廊下まで引きずりだした。頭にひどい傷を負っていて、やっと息をしている状態だ。とてもかついで運ぶことなどできないし、彼を置いて助けを呼びに行くこともできない。どうしたらいいだろうと考えたとき、キミはさっきのプログラムの中に、中央制御室への緊急連絡が含まれていたのを思いだした。

〔もう１度、プログラム４をＲＵＮし、警報を知らせる番号をインプットせよ〕

１分もしないうちに、ギャレティ大尉に率いられた武装した乗組員たちが現われた。レーザー銃がキミに向けられている。

「撃つな！ ボクだ、オリオンだ！ ボクが警報を発したんだ」

「銃をおろせ。オリオンはＡＣＴのメンバーだ。いったい、どうしたんだ」大尉が叫んだ。

「大尉、この宇宙ステーションには裏切り者が乗っています。ドクター・マクロンがそいつにまちぶせされ、エアロックにとじこめられたんです」

「なんだと、裏切り者だと。詳しい話はむこうで聞こう。みんな、ともかくマクロンを病室へ運べ」

運ばれていくマクロンを見て、キミはついて行きたいと思った。だが、大尉がキミの肩に手を置いて言った。

「すぐにも、きみから詳しい話を聞きたい」

（つづく）

プログラムの説明と答え

プログラム③

前号を読んだキミはすぐわかったと思うが、これはプログラム③をデバッグして、プログラム①に戻してやるというもの。40行をみてほしい。ここで、**ASCII**コードを使って暗号を作っている。このままでも暗号を作るときにはいいけど、この本では以下のようにしてるので正解は

40　A＝ASC(MIG$(M$, N, 1))－1

というわけ。したがって送られてきたものは次のようになる。

ユウヤケコヤケノ
アカノンボ
オワレテ　ミタノハ
イツノヒカ

プログラム④

エアロックされたドアをあけるには3つのコードが必要だ。プログラムをリストアウトしてみると、30、50、70行で32、48、61という数字が出てくる。この数字と一致してなければ、100行に飛んでコードが解けず消されてしまう。では、3つともあってドアがあいてもドクター・マクロンを助けるには、もうひとおしプログラムを解析する必要がある。20行をみてみよう。99という数字を入れると130行に飛んで、中央管制室へＳＯＳの連絡が入る。これでカンペキ。

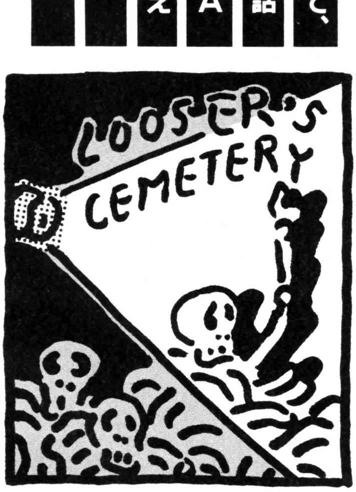
ADVENTURE

誌上体験アドベンチャー

連載その7 先江　進



前号はお休みしてゴメン。今月からまたヨロシク！さて、今回はAVGの原点にもどって、洞窟探検スタイルの話を作ってみました。世に初めて登場した、オリジナルAVGの縮小版みたいな設定だけど、出てくる問題や答えはオリジナルAVGとは違っているぞ。なお今回から、単語3コからなるコマンドを採用。



アドベンチャーマンション

目のまえに、山小屋ふうの古い家がある。入口の扉の上に、

ADVENTURE MANSION

というカンバンがかかっている。扉を開けようと手をのばすと、スーッと、扉が自然に開いた。中に入ると、背後で扉がしまり、家の中がまっ暗になってしまった。しばらくすると、足元に光の輪が現われた。懐中電燈らしい。すぐそばに鍵とロープが落ちている。

●とまあ、初めからミステリアスな雰囲気でゲームスタート。

——カギヲ　トル

ＯＫ。

——カイチューデントウヲ　トル

ＯＫ。

——ロープヲ　トル

ＯＫ。

——キタヘ　ユク

キミは洞窟の中を歩いている。洞窟は北に続いている。

●ムムッ、家の中に入ったはずなのに洞窟だなんて、おっかしいぞ。

——キタヘ　ユク

洞窟が北と東にわかれている。

——ヒガシヘ　ユク

そこは洞窟が大きく掘られて部屋のようになっている。キミの向けた光の中に、人間の白骨死体がある。

——ヘヤヲ　ミル

キミは懐中電燈をかざして、あなぐらの部屋を見まわした。なんと、白骨死体だらけだ。壁に、

LOOSER'S CEMETERY

と書いてある。ひとつの死体の手の骨が、ナイフを握っている。おかしなことに、あなぐらの隅に緑の草が茂っている。

——クサヲ　トル

草の根がずいぶん土の中に埋まっていて、引っぱってもぬけない。

●ＡＶＧマニアのキミなら、当然ここで、

——ＯＯＯＯ　ＯＯ ←①

というコマンドが先に必要だということがピンとくるはずだ。そして、それによって草を抜くことができたのだよ。

キミが草を抜くと、それはずいぶん大きなニンジンだった。

——ニシヘ　ユク

洞窟が北と東に分かれている。

——キタヘ　ユク

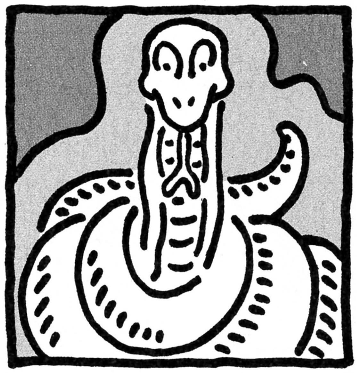
洞窟の中。北の方に光がさしこんでいる。

イラスト／原美恵子

――キタへ　ユク
キミが洞窟から出ると、そこは明るい野原。１匹のウサギがかけまわっている。
――ウサギヲ　ツカマエル
ウサギは走りまわっているので、つかまえられない。
――ウサギヲ　オイカケル
そんなことをしてもダメだよ。
●なぜニンジンなんぞが手元にあるのか、作者の意図を推理すれば、答えがわかるでしょ。私は迷わず、つぎのように命令した。
――○○○○○　○○←②
ウサギはそれに近づこうとしたが、キミを見ておびえ、逃げてしまった。
●おーっと、これっきゃない、って自信があったんだけど。まあウサギはあとまわしにしよう。
――キタへ　ユク
小さい野原の北のはずれ。西の方にある大きな木に、大きな穴があいている。
――アナニ　ハイル
穴に入ると、階段がずうっと下まで続いている。
――カイダンヲ　オリル
おりるにしたがって、空気がひんやりとしてきた。懐中電燈の光に驚いて、コウモリがバタバタと逃げて行く。ここは、階段の下。洞窟が北、南、西に続いている。
●ここから３方向へ枝わかれするので、いったんセーブしておこう。



――ゲームヲ　セーブスル
ＯＫ。
――ニシへ　ユク
洞窟の中。西の方に扉があって、
EMERGENCY EXIT
というカンバンがある。
――トビラヲ　アケル
ＯＫ。
――ニシへ　ユク
扉から外へ出ると、そこはまばゆいばかりの明るさ。
GAME OVER
SCORE:15
●なんだこりゃ。このあとのキーを押しても受けつけてくれない。へんなトラップだね。まあ、セーブしておいて助かったぜ。階段の下からやりなおし。
――ミナミへ　ユク
洞窟の中。キミの行く手に大きなヘビがトグロを巻いている。
――ミナミへ　ユク
ヘビがじゃましてそちらへは行けない。



――ヘビヲ　ヤッツケル
とてもキミにはかなわない。
――ナイフヲ　ナゲル
ナイフは確かにヘビに当ったけれど、カチッと金属的な音がしただけで、ヘビはなんともない。
●とここで、オリジナルＡＶＧをやったことのある私は、ヘビをどけるのに絶対ウサギが必要なのだとわかった。さてと、ウサギのいる野原までもどって、さっきと同じコマンドを試してみた。
――ニンジンヲ　オク
キミはさきほどニンジンを置いたままで立ちさったので、ウサギが全部食べてしまった。ウサギは元気に走りまわっている。
●ジャーン。これじゃセーブしたのも使えないぜ。始めっからヤ・リ・ナ・オ・シ。ごくろうなこった。やむなくウサギのいる野原までやりなおした。そこで、まえとおなじようにニンジンを下に置いてみたが、
ウサギはそれに近づこうとしたが、きみを見ておびえ、逃げてしまった。
●とおなじ反応。ここでしばし悩むのです。ウサチャンはなににおびえているのか。……(15秒経過)……あっそうだ。このままではい



けないというわけだ。私としたことが……。
――○○○○　○○○←③
●とコマンドすればよいのだ。とそのようにして、ニンジンに夢中になっているウサギを、私はみごとつかまえた。そしてヘビのいる所へもどった。そこで命令したのだ。
――○○○○　○○○←④
ヘビは逃げまどうウサギを追いかけて、どこかへ行ってしまった。
●オリジナルＡＶＧでは、鳥がヘビを攻撃したんだっけ。さて、じゃまものがいなくなったので、
――ゲームヲ　セーブスル
ＯＫ。
――ミナミへ　ユク
ここは土を四角く掘って、大理石で壁をかこんだ豪華な部屋。中央の台の上に布の被せられたなにかがある。台に文字がきざまれている。
――モジヲ　ヨム
WINNER'S CROWN
――ヌノヲ　ドケル
布をどけると、そこには黄金に輝く王冠がある。
――オウカンヲ　トル
キミがそれに手を触れたとたん、ビーッというけたたましいブザーが鳴り、南側の壁が開き、
LOOSER'S EXIT
というたれ幕がおりてきた。
●ゲームオーバーとなってしまった。ここまでいくつかの英語ができたが、それぞれ意味があるみたいだぞ。とりあえず、セーブしたところからやりなおし。
――キタへ　ユク
階段の下。
――キタへ　ユク
階段の下から北へ行くと、ここから先は東西にのびる谷になっている。谷のふちに

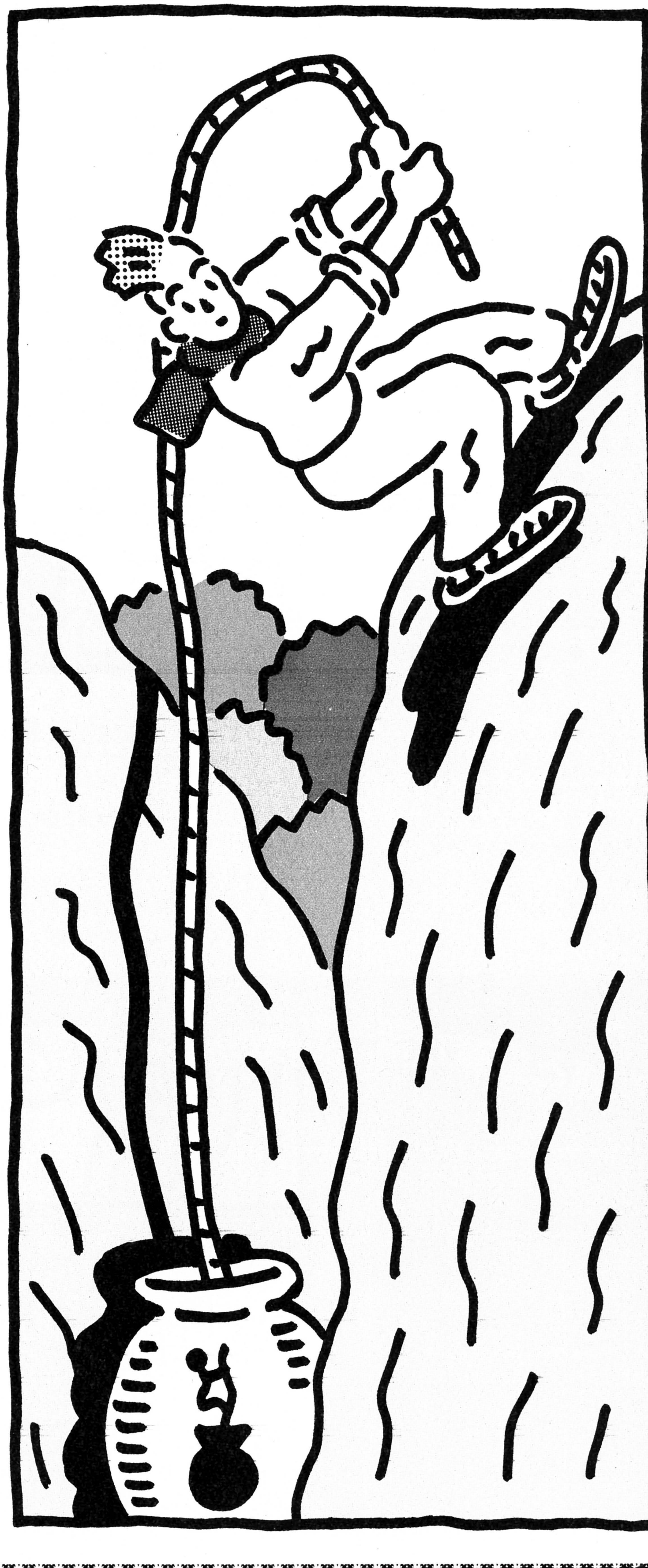
大きな壺がある。
――ツボヲ　トル
　地面に固定されていて、動かせない。
――タニニ　オリル
　急勾配なのでおりられない。
――ツボヲ　ミル
　それには絵が描かれている。壺からロープが上にのびていて、そこを少年が登っている絵である。

●インド魔術にこんなのがあったっけ……。

――〇〇〇　〇〇〇〇　〇〇〇←⑤
　ＯＫ。するとロープがどんどん上にのびてゆき、まっすぐに立った。
――〇〇〇〇　〇〇〇←⑥
　ＯＫ。上の方までくると、キミの重さでロープはゆっくりと曲がってゆき、ちょうどキミを谷の反対側に運んでくれた。
――ロープヲ　オリル
　ＯＫ。谷の北側のふち。北に道が続いている。ここにも壺があるが、さっきより大きくない。
――ツボヲ　トル
　ＯＫ。
――キタヘ　ユク
　岩の道はしだいに細くなり、つきあたりは、人ひとりやっと入れるぐらいの穴になっている。
――アナニ　ハイル
　持っている物がつかえて入らない。
――〇〇〇　〇〇←⑦
　ＯＫ。
――アナニ　ハイル
　ＯＫ。穴の中は小さな部屋になっていて、黄金のコインがたくさん落ちている。
――コインヲ　トル
　たくさんありすぎて、手に持つことができない。

●ここでは、全部のコインを運ぶ方法を考えろ、ということらしい。なーるほど、そのために壺が必要だったんだ。

――アナヲ　デル
　ＯＫ。穴の外。壺が置いてある。
――〇〇〇　〇〇〇　〇〇〇〇←⑧
　ＯＫ。
――アナニ　ハイル
　ＯＫ。穴の中。
――〇〇〇　〇〇〇〇　〇〇〇←⑨
　壺にはフタがしまっている。
――フタヲ　アケル
　ＯＫ。
――〇〇〇　〇〇〇〇　〇〇〇←⑨
　ＯＫ。キミは全部入れた。



――フタヲ　シメル

ＯＫ。

――アナカラ　ツボヲ　オシダス

ＯＫ。

――アナヲ　デル

ＯＫ。穴の外。壺が置いてある。

――ツボヲ　トル

ＯＫ。

●谷のこちら側にはなにもない。谷のふちまでもどった。

――ロープニ　ツカマル

ロープはやわらかくなって、谷の反対にたれさがっている。

――タニニ　オリル

ＯＫ。キミは谷の底までおりた。ロープの先端が目の前に垂れている。

●さっきは谷におりられなかったけれど、こちら側の斜面はゆるやかなんだね。

――ロープヲ　ノボル

壺を持っているので、不可能です。

――○○○　○○○○　○○○　←⑩

●とこれを、今回の宿題Ａとします。

ＯＫ。

――ロープヲ　ノボル

ＯＫ。キミは谷の南側のふちまできた。

――ロープヲ　タグリヨセル

ＯＫ。壺が上まであがってきた。

――ロープヲ　ホドク

ＯＫ。

――ツボヲ　トル

ＯＫ。



●このあと、あの王冠のある部屋までもどった。

――ヌノヲ　トル

布をどけると、そこには黄金に輝く王冠がある。

――オウカンヲ　トル

ＯＫ。おめでとう。キミはみごとにこのＡＶＧに成功した。はなやかな音楽とともに、

WINNER'S EXIT

という垂れ幕がさがり、西側の壁が開いた。外に出ると、目の前にはメリーゴーランドがまわっている。天気のよい日曜日、遊園地は子供や大人でいっぱいだ。さーて、つぎはスペースマウンテンにでも乗ることにしようか……!?

宿題と応募方法

今回の宿題も本文中にあるようにⒶとⒷの２コースがある。ⒶとⒷのひとつだけの応募でもいいし、もちろんふたつ書いてくれればモアベターだ。答えを送ってくれた人の中からⒶ、Ⓑ合わせて10名にコンプティーク特製Ｔシャツをあげちゃう。住所、氏名、年齢を書いて「アドベンチャー係」まで送ってくれ。解答は４月号で！

宿題Ａ

ブラインドコマンドの10をあててくれたまえ。

宿題Ｂ

ブラインドコマンド10によって穴の中でコインを入手できたが、この部分をもっとむずかしくするアイデアを考えてほしい。穴の中に箱とかなにかを加えてもよいし、穴の先に別のロケーションを設定してもかまわないよ。

できるだけ、おもしろいものを期待してます。読者による投稿特集も企画しているので、たくさん応募して下さい。もちろんオリジナルの長編も待ってます。ヨロシク！。



ブラインドコマンドの正解

①ナイフヲ　トル
②ニンジンヲ　オク
③ナイフオ　ステル
④ウサギヲ　ハナス
⑤ツボニ　ロープヲ　イレル
⑥ロープヲ　ノボル
⑦ツボヲ　オク
⑧ツボヲ　アナニ　オシコム
⑨ツボニ　コインヲ　イレル
⑩宿題Ⓐで～す。

めでたさ100倍　あけてうれしい読者のページ

ひろばのコーナー





読者の手紙のひろば READERS TALK COMPTIQ

ハ〜イ!! みんな元気かな？
おもちを食べすぎた人も
お酒を飲みすぎた人も
お正月気分から早めに
たちなおりましょう!!

冬はさむいから、ひえないように

僕の班の関川君は、市内音楽祭の時、さむいから何か着てこいといわれて『はんてん』を着てきてみんなに笑われていました。

（白根市　中村寿暁　15歳）

※変なやつ！　でも、あったかいことにかわりはないよね。実はひろこもはんてんファンです（お茶の間では!!）。（ひろこ）

おばあちゃんといっしょ

学校から帰るとき、しらないばあさんが自分のまごとボクをまちがえて、「いっしょに帰ろう」といった。

（富山県　青山洋士　13歳）

※う〜む、明るいおばあちゃんだわ。ひろコもうんとトシをとったら、まごとまちがえたふりをしてボーイハントしようっと。もうきめたもんね。（ひろこ）

私が謎の老人ガンジーオセロだ。

それは、夏の体育の時間のことだった。水泳の授業で、友だちともぐりっこをしていたとき、みんながヒッシで手をバタバタしながら浮かばないようにしているのに、ボクだけじっと〝あぐら〟をかいてすわっていたことがある。それが、どういうわけか今ごろウケてしまい、あだなが『ガンジーオセロ』になってしまった。クソー、ボクはあんな変人じゃないやい。

（盛岡市 INOKI の延髄斬り　16歳）

※あたしはあきれてマス。(ひろこ)

ヘビーメタルもHがお好き!?

ボクはHなアニメビデオをまわしてみてます。街の『ヘビーメタル』のお兄さんまでボクをみつけると「よお、力ちゃん、スケベなビデオみせて〜な！」と人前でいうんですよ。たまりませんね。ウヒヒヒヒ。

（京都市　石田力也　15歳）

※でへへ、エッチ！　でも、ヘビ・メタのお兄さんって愉快な人が多いんですよね。ひろコの知ってるヘビ・メタのお兄さんもＩＲＯＮ・ＭＡＩＤＥＮのことをアイロン・マイデンといってよろこんでます。（ひ）

いったいぜんたい青春ってなんだ

えーん、卓球部のコモンの先生ってば！毎日毎日練習ばっかり!!　１回でも休みをくれてみろってんだ。

（川崎市　佐藤祐輔　14歳）

※なにいってんのよ！　セブンイレブンは24時間年中無休。たかのクンやつかだクンは、１日36時間週５日しかない生活よ。(ひ)

あ〜っ!! 罪(つみ)だわいけないソフト

ぼくの友人のＣ・Ｓは、７／８月号のＨ特集をみて、ひとこと「パソコンって、こんないいものなのか……」とつぶやき、10日後には、ＰＣ-88mkⅡをで〜んと買って、『マカダム』に燃える毎日を送っています。まったくなんてやつなんだ。

（狛江市　二酸化マンガン　13歳）

※なんだよなー。こーゆうやつがいるからついＨ特集やっちゃうんだよな。(たかの)
※うーむ。Ｈソフト特集って意外と根が深いんですね。（つかだ）
※めんどうみきれん!!（ひろコ）

だーって、おいしんだもん

ボクはカライものが好きなので、お茶の中には必ず桃屋の『キムチのもと』をいれて飲みます。これは絶対、ぜーったい、おすすめできますよ。

（常滑市　沢田晃弘　15歳）

※なっ、なんとごむたいな……。梅コブ茶じゃあるまいし、キムチ茶なんて!!　カラそー!!　でもまてよ、キムチ茶漬なんていうのは意外とおいしーかも知れないね。今度やってみよっと。（ひろコ）

明るいボクは優等生!?

カッカッカ……聞いてオドロくな!!　オレは市教育委から優良生徒に選ばれたんだゾ!!　そのうえ新聞に顔写真が載ったんだゾ!!　すごいだろー。なんちゃって、よろこんでる毎日です。

（名古屋市　山口賢二　15歳）

※これは、単純によろこんでいるばかりじゃいけない。だって、ひろコが中学生の時の健康優良児って、ただの○○だったし、優等生は勉強ができるだけだったし……。あんまりマル優になるなよっ。（ひろコ）

夏がくれば……思いだす。

夏休みに江の島のどうくつに野宿したボクを含む４人は、夜中にフナムシの大群におそわれた。ぎえ——っ。

（横浜市　北村哲史　15歳）

※やだよー、やだよー。あたしは、虫とかヘビとかなんかそーゆーのダメなんですよね。想像しただけで、頭がパニックで、もー原稿を書くどころじゃなくて……。(ひ)

あたしゃ、立派な男よ、オトコ！

電気屋のおじさんが家にアンケートをとりに来たとき、「奥さまですか、娘さんですか？」と言われてしまった。ボクは18歳のオトコだぞ!!　といいたかったけど、思わず身の危険を感じておとなしくしてしまった。だってひとりだったんですもの…。だから危いトキは、〝おっきい声〟を出すんです。そうすればみんなわかってくれるの。

（千歳市　中島一州　18歳）

※ひばりくんかっ、おまえは!!　でもいーなあひろコなんか昔、しょっちゅう男のコにまちがえられてたんだモン。（ひろコ）

やっぱり大好き！ロリコンビデオ

ボクは、ロリコンビデオをみて、おもわず知らず、ファンになってしまいました。それから『くりいむ』とよばれています。

（高知市　後藤智幸　17歳）

※あーん、そーゆうコがいっぱいいるからこっそりビデオが、劇場用の『プロジェクトＡ子』になっちゃうんだよ。（ひろコ）

じいさんだって、ハングオンだい

この前、ゲーセンに行った時、ハングオンのバイクに頭のはげたおじいさんがのっていた。ぼくは思わず爆笑してしまった。まったく元気なじいさんだぜ。

（所沢市　若山哲也　14歳）

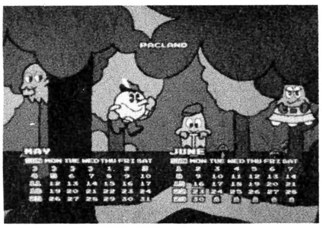
※若ハゲ、若しらがは大ぜいいるけど、ほんとのおじーさんなら、あっぱれです。(ひ)

●いんふぉめーしょん

INFORMATION

新年早々、何かいいコトないかな〜なんて思ってるキミ。カレンダーをながめてるうちに、どんどん歳をとっちゃうぞ

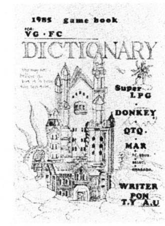
ゲームフリークは'86年もナムコと一緒!!



おーい、ゲームフリーク諸君!! ナムコからカレンダーが出たぞー。ナムコ直営のゲームセンターでもうみかけたかも知れないけど、通信販売もしてくれるんだってさ。くわしくは、〒146 東京都大田区多摩川2−8−5 ㈱ナムコ 社長室事業課（03−756−2311）に問い合わせてみよう!!

これはもう感涙もの!! VG・FC DICTIONARY

ちかごろ世間で評判のバグ＆隠れキャラ。本来ひそかに楽しむべきなのに、このごろメイン・キャラよりも有名な隠れキャラがあるんだもんね。しまいには、160ページもある大辞典ができてしまった。Super ＬＰＧとファミコンあばきの会 DONKYEの力作だぞっと。申し込みは、60円切手２枚＋1200円分の郵便小替為＋5×8cmの紙２枚に住所を記入して、〒463 名古屋市守山郵便局止置　三田友彦　まで。お早めにね!!



マークの おののき探険隊



静かな人気を集めている、マークの『おののき探険隊』第２回は、東京周辺の不思議スポットをたずねてみた。



◉ 認定ナンバー0010 神奈川県立博物館の怪

横浜の馬車道にある、神奈川県立博物館で、夜な夜な壁の中から、不気味なうめき声が聞こえるという情報が寄せられ、われわれおののき探険隊は、さっそく調査に乗り出した。

現場は、神奈川県横浜市中区南仲通り。国電の桜木町駅から少し歩いた、にぎやかな繁華街の中に、問題の県立博物館は建っていた。

情報によると、この博物館の地下にある宿直室の壁から、夜な夜なガリカリッという、レンガに爪を立てるような音や、声にならない悲鳴やうめき声が聞こえてくるということだ。それも一人や二人ではない。時には何十という爪を立てる音や、うめき声が地下室いっぱいに響き渡り、宿直の職員を脅かしている。

なぜこのような不気味な現象が起こるのか、われわれはその背景になるような事件がないかと、この博物館の建物の資料やおいたちを調べてみた。すると驚くべき事実があらわれたのだ。

この建物は、明治37年に５年半の歳月をかけて、横浜正金銀行（後に東京銀行となる）として建てられた。当時は迎賓館や東京駅と並ぶ、西洋の建築技術をとりいれた、最先端の建物で、銀行という性質上、ちょっとの災害ではびくともしない、堅ろうな設計がされてていたのだ。

問題の事件が起きたのは、大正12年９月１日、午前11時59分。大地が大きく揺らめいた。有名な関東大震災だ。グラッと大地が揺れたとき、付近の人は競ってこの建物に逃げ込んだ。中にいた職員と合わせて約250人は、あたりから火の手が上がった事を知り、建物の扉を全て閉ざし、地下室にろう城することになった。いくら大きな建物とはいえ、250 人もの人達が入った地下室は、もう身動きがとれないほどで、生きたここちではなかったという。

悲劇はその後起こった。あたりから、火勢に追われて逃げてきた人が、この建物に難を逃れようと集まってきた。何十何百という人が、閉ざされた扉や壁に爪をたて、中に入ろうともがいていた。しかし、いま１人でも中に入れることは、中のみんなの命にかかわる。中の人たちは、涙をのんでその声に耳をふさいだ。

やがて火の手はこの建物までせまり、外は地獄と化した、大勢のうめき声や悲鳴、断末魔の声にならない叫びが、地下室の中にまで響き渡ったという。

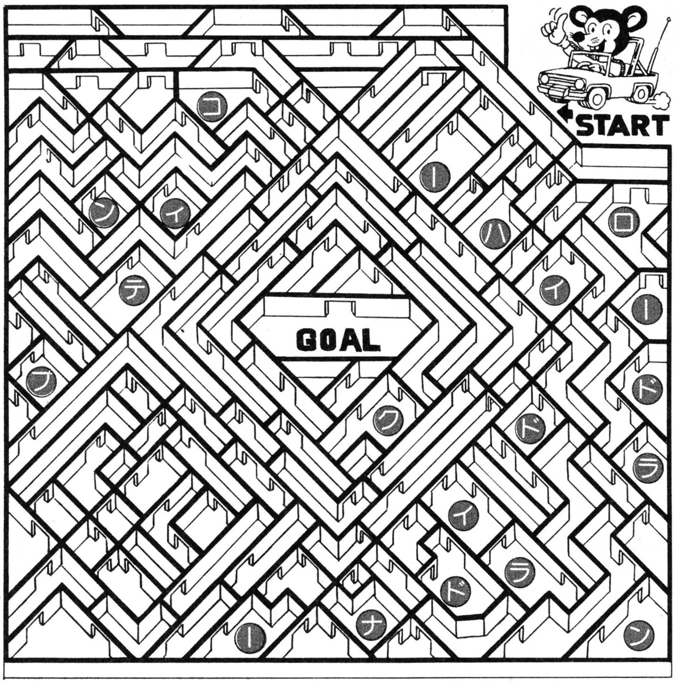
たった一枚の扉や壁が、大勢の人の生死を分かった。この無念の怨念が、今もこの壁にしみついているのだろうか。

博物館ではこの現象を、空調設備のダクトの音だと説明している。しかし午後５時の閉館後は、空調設備の運転は停止されてしまうのだ。

この地下室には、宿直室の他に、館内で気分が悪くなった人のための、休養室が設けられていて、君も地下室に入ることができる。休養室で休んだ人の中にも、この謎の音を耳にした人は多い。きみもこのおののきゾーンを訪ねてみないか。そしてレポートをよせてくれ。

おののき探険隊認定　全国おののきゾーンリスト

認番	タイトル	内容	県名	場所
0032	羽田空港の赤鳥居	怪奇	東京	大田区・羽田空港
0033	祟りの東京タワー	怪奇	東京	港区・芝公園
0034	鈴ケ森の刑場跡の幽霊	幽霊	東京	大田区・鈴ケ森
0035	青山墓地の幽霊	幽霊	東京	港区・青山墓地
0036	沸沢の滝の怪	幽霊	東京	日原村・沸沢の滝
0037	ビクタースタジオの怪	幽霊	東京	渋谷区神宮前
0038	堀ノ内火葬場の怪	幽霊	東京	杉並区・堀ノ内火葬場
0039	午前２時15分の幽霊	幽霊	東京	世田谷区烏山・雲龍寺
0040	サンシャインの人魂	幽霊	東京	豊島区・池袋
0041	お化け屋敷の怪	幽霊	東京	豊島区・豊島園
0042	鎌倉のお化けトンネル	幽霊	神奈川	鎌倉市・小坪トンネル
0043	稲村ケ崎の砲台跡	幽霊	神奈川	鎌倉市・稲村ケ崎
0044	国鉄大船工場の泣き塔	幽霊	神奈川	鎌倉市・深沢
0045	銭洗い弁天	伝説	神奈川	鎌倉市・鎌倉
0046	江ノ島の謎の洞窟	伝説	神奈川	藤沢市・江ノ島
0047	八柱霊園、魔の13号地	幽霊	千葉	松戸市・八柱
0048	北松戸駅最終列車の怪	幽霊	千葉	松戸市・北松戸駅
0049	午後８時の幽霊	幽霊	千葉	松戸市・八柱霊園
0050	やぶしらずの祟り	伝説	千葉	市川市本八幡



マイクロマウスのパスワード

ひさびさに登場!! パズルのコーナーです。あせらずゆっくり考えてみてね。へんな所にひっかからないように!!

こんにちは!! ボク、マイクロマウスのチャーリーです。今月、ボクに与えられたテーマは、迷路の中の文字あつめ。

ＳＴＡＲＴ地点から、ＧＯＡＬをめざしてつっぱしるんだけど、そのとちゅうで通った文字を組みたてるんだ。もちろん、同じ道を２度通っちゃダメさ。

答えは来月発表するからね!!

COMPTIQ BILLBOARD

会誌案内に応募する人は、必ず見本誌を! 未成年の方は、保護者の方の認印を忘れないでね!!

〈譲りたい〉

●ファミコン『マリオブラザーズ（裏ワザ大会集つき）』を２千円位、『ギャラガ、ゼビウス（裏ワザ大全集つき）』を各１千７百円位、『ファミリーキング（タイプI・II）』を３千５百円位（ジョイスティック７と交換でも可）。ハガキに希望の品と価格を記入して、連絡してください。〒814 福岡県福岡市西区小戸3-9-6 川本典弘

●ファミリーベーシック＋データレコーダ＋Ｖ３＋ベーシックのカセット全部を１万６千～２万円で(新同)。また『テニス、ロードランナー、ＧＯＬＦ』を『マージャン』か『四人打ちマージャン』と交換して。まずはW〒で。〒920 石川県金沢市香林坊2-12-10 出口博之

●ファミコンのカセット『10ヤードファイト（箱・説明書つき）』を２千５百～３千円で。まずはW〒で。〒116 東京都荒川区東日暮里6-34-2 柔形武志

●ファミコン用ソフト『ピンボール、ドンキーコングＪＲ、麻雀』を各１千円前後で、『バンゲリングベイ、エキサイトバイク、チャンピオンシップロードランナー、アイスクライマー、ワイルドガンマン(光線銃つき)』を各２千５百円前後で譲ります。まずはW〒で。〒910 福井県福井市光陽1-14-18 山上雄司

●ＰＣ88版の『ハイドライド、フラッピー、ニュートロン（ディスク）アルフォス、パックマン、ファンキーモンキー、ボールパニカー、惑星メフィウス、倉庫番、フロントライン(テープ)』を各１千～３千円で。または、ＰＣ88版のアドベンチャーゲームと交換してください。W〒に希望のソフトと価格、またはソフト名を書いて。〒025 岩手県花巻市上町3-24 平賀恵一

〈譲ってほしい〉

●ＰＣ－9801Ｆ２本体のみを10万円位で譲ってくれる人をさがしています（キズ多少可・完動品・なるべく安く)。まずはW〒で。〒518-04三重県名張市桔梗が丘6-1-31 矢野耕司

●ファミコン＋ファミリーベーシック＋データレコーダ＋カートリッジ・ソフト＋ジョイスティック＋光線銃を１万６千円位で（光線銃なしで１万４千円位)。全て完動・附属品つきのものに限ります（カートリッジは、12本以上希望)。〒227 神奈川県横浜市緑区元石川町7530 玉井崇史

●ＭＳＸの『窓ふき会社のスイング君、デカスロン、パストファインダー、ドラゴンスレイヤー、ファランクス、プロテクター』を１千円～１千６百円で譲ってください。送料こちらもち。まずはW〒で。〒335 埼玉県戸田市下前1-14-26､709 篠田亘司

〈交換したい〉

●私の持っているＰＣ－9801Ｆのソフト『デゼニorサラ・トマorギガンテス』とあなたが持っている『キャッスル(98F)orドルアーガ(ファミコン)orバトルシティ(ファミコン)orＴＯＫＹＯナンパストリート(98F)』と交換してください。連絡はW〒で。〒274 千葉県船橋市三山9-19-4 安部健一

●ボクの持っているＰＣ－6001mkIIの『ディグダグ、ドアドアmkII、その他(テープ版)』とあなたの『ウイングマン、グロブダー、野ブタの異常な食欲、その他(テープ版)』と交換してください。まずは、ソフトリストを同封して封書でね。住所・電話番号もわすれずに。〒281 千葉県千葉市花見川2-11-101 玉置昌一

●ＦＭ－７／ＮＥＷ７の『ニュートロン＋ＭＡＸ01＋ちゃっくんぽっぷ＋バトルポッド＋パンチボール』か『ヴォルガード＋ラリーＸ＋ポーラースターIII＋フリップフロップ＋ミラージュ』のどちらかのセット(すべて５Ｄ)を、あなたの持っている『ハイドライド＋１本(５Ｄに限る)』交換してください。まずはW〒で。〒739-04広島県佐伯郡大野町6883-3 木上浩一

●私の持っている、ファミコン＋カセット６本＋カセットビジョンJR＋腕時計＋LSIゲーム（スクランブルなど２本）をセットで、貴方のＸ１シリーズ（本体）と交換してください。まずはハガキをお待ちしてます。〒611 京都府宇治市神明石塚76-11 小松健二

●ファミリーコンピュータの『本体＋カセット＋ベーシック＋データレコーダ』を『ＭＳＸパソコン＋ソフト＋ジョイスティック』と交換してください。まずはW〒で。〒839-12福岡県浮羽郡田主丸町益生田552-5 今村文夫

〈会員募集〉

●『ＦＭファンクラブ』二次会員募集

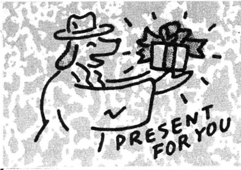
現在『ＦＭファンクラブ』では、全国的に会員を募集しています。当クラブは、今これを読まれているあなたが育てていく、あなたが主役のあなたのためのクラブです。女性・学生・年配の方を含め、会員数は約50名で、会誌の発行、マシン語の勉強会、例会、各種情報交換などを行なっています。またＯＳ-９や各種勉強会、レクリエーションも企画中です。女性の方や年配の方もお気軽にどうぞ。くわしくは、60円切手を同封のうえ下記まで。〒761-17香川県香川郡香川町浅野840-2 川田昭弘

●パワー満点!『ＳＣＲＡＰ』

どうも、こんにちは! ＶＧ２加盟の『ＳＣＲＡＰ(スクラップ)』です。当クラブは、ビデオゲーム・ファミコン中心の活動で、内容はバグ・必勝法の研究などです。ウ〇コしながらトイレでねてしまう人もいるという、すばらしく楽しい会で、わらいならどこにもまけないようなパワーがあります。60円切手同封でご連絡ください、入会案内送ります。〒590-05大阪府泉南市北野590 小路雅幸《入会》係

★注１：W〒は往復ハガキか、返信用の切手を同封した手紙のことです。

PRESENT





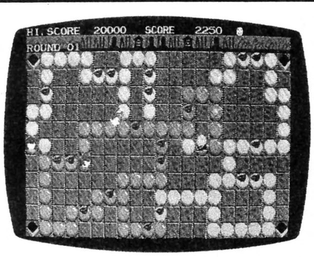
いつも楽しいコンプティークのプレゼントグッズ。今回もますます充実！　なんと、アイドルのサインが23人分!!　ほかにもほしいものがいっぱいだぞ。

スヌーピーは永遠に不滅!!



いまごろスヌーピーなんてね……。といってるキミ!!　認識不足だぞっ。スヌーピーは永遠のアイドルなのだ。なぜかって？　それはこの本を読めばワカルよ。５cmもある厚〜い本の中には、スヌーピーの魅力がいっぱい。コンプティーク編集部から10名にプレゼント。

マタロウくんが墓地の中で大活躍！



ＭＳＸを中心にパソコンソフトを発売しているコロムビアから、またまた新作ソフトが出たぞ！　墓地の中で妖怪退治をする小坊主のマタロウくんが主人公のパックマンふうゲームなんだ。これをＰＣ88版・ＭＳＸ版それぞれ５名にプレゼント。ほしい機種を書いてネ。

シールもエッチしているぞ！「コズミックソルジャー」

ＳＦロールプレイングとして大人気の「コズミックソルジャー」。もうあのいやらしい画面を見たかな。まだ見てないという人に、工画堂スタジオからエッチなシールを30名にプレゼント。ヤッタ！

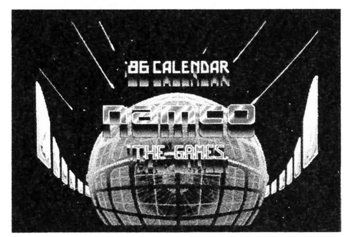




いとしのレイカちゃんポスターを10人に

もうすでに「タイムギャル」をきわめてしまったキミも、レイカちゃん会いたさについプレイしてしまうだろ？　そんなキミに特大ポスターをあげる！

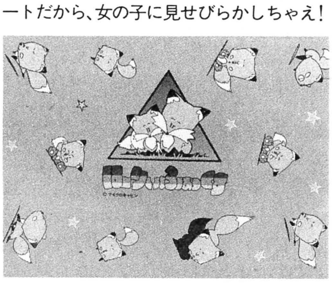
オールCGの超豪華版!!ナムコカレンダーだぞっ



Ｐ.105のインフォメーションで紹介した、ナムコのカレンダー。ほしいでしょ。どーしてもほしい人３名にあげる。ナムコさん感謝!

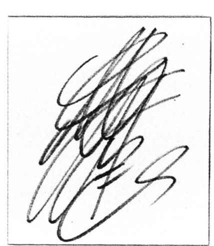
ぬいぐるみのようなノートだ

ぬいぐるみキャラが大冒険しちゃう「は〜りぃふぉっくす雪の女王」その発売に先がけて、ぬいぐるみキャラがいっぱいのノートをマイクロキャビンから５名にプレゼント。ほかでは手にはいらないオリジナルノートだから、女の子に見せびらかしちゃえ！



がんばれ美幸!!うれしいグッズが４点も!!





今月号のアイドルデータバンクで大活躍の元気娘、井森美幸ちゃんのグッズだぞ！　なんと、美幸ちゃんからの年賀状、ひみつのかんづめ、バッジ、サインなど全部で35人分!!　くわしくは、85ページをよくみてから応募すること!!

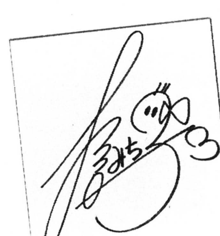


あこがれの美奈子のサイン。これをもらうためには、ある条件が必要だ。条件１：１日１回美奈子のことを考えてしまう。条件２：初夢に美奈子がでてきた。条件３：コンプティークを毎月買おうと思っている。

本田美奈子ちゃんのサイン色紙を10名に

これからの人気モンは榎田路子ちゃんなのだ

わーい、またアイドルのサインだぞーい。こんどは榎田路子ちゃんから、３名にプレゼント。これからは、グングン人気者になるから、貴重なんだぞ。ひそかなファンのキミは、注目!!





パソコンのアドベンチャーゲームのヒント集を５人にプレゼント。コンプティークと同じ大きさで厚さが２センチもある超豪華本だ。2000円もするんだぞ！(電波新聞社提供)

アドベンチャーゲームのヒントブックを！

パソコン・ミュージッ

講師：広野幸治
連載その2

MUSIC SEMINAR

ハローエブリバディ、お待ちかねのミュージックゼミナール、第2回目の始まりだぜ。先月プレゼントした演奏プログラム、みんなうまく動いたかな？　さて、今月はいよいよ、PLAY命令とミュージックマクロのしくみについて、じっくり解説していこう。ぐちゃぐちゃ並んだマクロの文字列と、美しい旋律との対応がつけられるようになれば、シメたもの。先月のプログラムで、エラーが出て立ち往生しちゃったひとも、とんでもないメロディが飛び出してきたひとも、マクロの意味と使い方さえ覚えてしまえば、ちゃんと自分で入力マチガイをなおせるようになる。その意味でも、今回の内容はとっても大切な基本の部分だから、ココロして読むように。ほんじゃ、ボチボチ始めましょうか。OK、スタンバイ、キュー！

マクロって何だ？

これまで気軽に「マクロ」なんていう言葉を使ってきたけど、「マクロ」っていったい何なんだろう？　まずは、このあたりからしっかり理解しておくことにしよう。

ここでちょっと前回の講義の終わりのほうを思い出してほしい。PLAY命令の基本形は、88ＳＲの場合だと、

```
CMD PLAY "O4CDEFGABO5C"
```

てなぐあいに、ＰＬＡＹという命令語のあとに〈文字列〉を並べてやるんだったね。この文字列、じつはタダの文字列じゃない。ひとつひとつのアルファベットや数字が、パソコンに曲を演奏させるための、命令としての意味をもっているんだ。

この点で、ＰＬＡＹ命令に与える文字列は、見かけは同じでも、たとえばＰＲＩＮＴ命令に与える文字列とは、ずいぶん働きがちがっている。たとえば、ＰＲＩＮＴ命令だと、

```
PRINT "AHOKA, OMAEHA"
```

なんてテキトウに文字を並べても、

```
AHOKA, OMAEHA
OK
```

とそのまま答えてくれるね。でも、ＰＬＡＹの後に続ける文字列は、ちゃんとした規則にそって書かれていないとイケなくて、デタラメなものだとすぐに「Ｓｙｎｔａｘ　Ｅｒｒｏｒ」や「Ｉｌｅａｇａｌ　Ｆｕｎｃｔｉｏｎ　Ｃａｌｌ」などのエラーになっちゃうんだ。つまり、ＰＬＡＹのあとの文字列は、見かけは文字列でも、れっきとしたコマンドなわけ。

こうした、命令としての意味を持つ文字列のことを、ＢＡＳＩＣの用語で「マクロ文字列」とか、「マクロコマンド」という。ＰＬＡＹに与えるマクロは、音楽演奏用だから、「ミュージックマクロ」と呼ぶわけだ。

パソコンのＢＡＳＩＣには、この他に、絵を描くためのＤＲＡＷ命令で使う「グラフィックマクロ」なんかもある（ＰＣシリーズには標準じゃついてないけど、ＭＳＸなんかを持ってるキミは見たことあるかもね）。メンドくさいから、今後このゼミナールでは、マクロと言ったらミュージックマクロをさすことにするから、そのつもりで読んでくれ。

これがマクロコマンド

さて、話がちょいと音楽からそれちゃったけど、今回は誌面のわりに覚えてもらうことがイッパイあるので、さっそくマクロにどんなコマンドがあるのか見てもらうことにしよう。

表1　ミュージックマクロコマンドの例

A.88ＳＲのマクロコマンド

名　称	意　味
Mx	エンベロープ周期の設定（$1 \leqq x \leqq 65535$）
Sx	エンベロープの形の設定（$0 \leqq x \leqq 15$）
Vx	音量の設定（$0 \leqq x \leqq 15$）
Lx	長さの設定（$1 \leqq x \leqq 64$）
Qx	音の長さの割合($1 \leqq x \leqq 8$)
＞	オクターブを１つ上げる
＜	オクターブを１つ下げる
Nx	xで指定した高さの音を出す（$0 \leqq x \leqq 96$）
Tx	テンポ(速さ)の設定（$32 \leqq x \leqq 255$）
Rx	休符の設定（$1 \leqq x \leqq 64$）
+(#)	音を半音上げる
−	音を半音下げる
・	音符休符の長さを1.5倍にする(符点)
&	前後の音をつなぐ(タイ)
{ }x	連符を演奏する
@x	xで指定した音色番号に切り換える
Yr, d	OPNのレジスタrの内容をdにする
Zd	MIDIにデータdを送る
@Vx	音量を細かく調整する
@Wx	xで指定された長さだけ状態を維持する（$1 \leqq x \leqq 64$）
Ox	オクターブの設定（$1 \leqq x \leqq 8$）

B.ＭＳＸ用ＦＭミュージックマクロのコマンド

名　称	意　味
Lx	音の長さを設定する
(+)#	音を半音上げる
(−)	音を半音下げる
Ox	オクターブを指定する
・	音符・休符の長さを1.5倍にする(符点)
Rx	休符の長さを設定する
Wx	音の長さを2〜96の数値で表現する
Tx	テンポを設定する（$1 \leqq x \leqq 200$）
Vx	音量を設定する（$1 \leqq x \leqq 100$）
&	前後の音をつなげる（タイ）
Mx	拍子をx/4拍子に設定する($3 \leqq x \leqq 8$)
/……/	/……/内の文字列を１小節とする
Sx	調性を設定する（xは＃の数）
Kx	調性を讕定する（xはbbの数）
%x	スタッカート、テヌート等を表現する（$1 \leqq x \leqq 100$）
〔　〕	〔　〕内を和音として同時に鳴らす
{ }x	連符を演奏する
Nx	音の高さを設定する（$25 \leqq x \leqq 120$）

イラスト／中野豪

ク・ゼミナール



表1は、88ＳＲと、ヤマハのＭＳＸ用ＦＭミュージックマクロのコマンドを並べてみたものだ。例によって、機種ごとに少しずつコマンドの数や種類がちがうんだけど、かなりの部分は共通しているね。で、たいていのコマンドは、アルファベット１文字＋数字で１組となっている。さきほどあげた例、

```
CMD PLAY "O4CDEFGABO5C"
```

だと、Ｏ４でひとつのコマンド、Ｃ、Ｄ、Ｅ……がそれぞれひとつのコマンド(くわしいことはあとで説明するけど、ここでは数字が省略されている)、そしてＯ５がまたひとつのコマンドといったぐあいだ。この英字＋数字の組をいくつもズラズラ並べて、マクロ文字列を作りあげるんだ。

「うわーっ、たくさんあるなァ！」なんて、コマンドの数にシリゴミしないでほしい。これも、繊細で美しい音楽をパソコンで表現できるようにとのアタタカイ配慮なのだ。音の長さ、高さはもちろんのこと、音量や音色、テンポなんかもちゃんと指定できるように、いろいろなコマンドが用意されている。

音楽に心得のある人ならば、ちょっと見てスグに気づくと思うけど、コマンドの意味には、オクターブだとか、タイだとか、符点だとか、楽譜に出てくる用語が多い。それもそのはず、もともとマクロは、みんなが音楽の時間に習った五線譜の表記法を強く意識して作られたものなんだ。

本当は、画面に五線紙が出てきて自由に音符を書き込めると、ミュージシャンたちにはとても都合がいいんだけど、グラフィック画面にいちいち楽譜を出すのは、いかに最近のスーパーパソコンでもちょっと荷が重い。

そこで、パソコンキーボードから打ち込める文字で、楽譜の主な要素を書き表わせるようにしちゃおうってんで、今のマクロが考え出されたというわけ。なんてったって、プログラムと同じように、パコパコ打ち込んでいけばいいんだから、ボクらパソコン・キッズにはお手軽だよね。(最も、最近じゃ、ちゃんとした楽譜を画面に出してくれる作曲専用ソフトも各機種向けに出ているので、興味とおカネの余裕がある人は、買って試してみるのもイイ。これはまた、ＢＡＳＩＣによる演奏とはずいぶんオモムキのちがった世界だ)。これらのコマンドを一度に使いこなすのは大変だけど、大事なものから少しずつ覚えていけば、ワケない。これから順番に説明していくから、アセらず身にツケてくれ。

ABCとドレミの関係

さて、それでは個々の命令の説明にはいろう。

楽器を習おうという場合、まず覚えなくちゃイケないのが「ドレミ」の出しかた。「ドレミファソラシド」は、すべての演奏の基本といってヨイ。メロディを表わすための要素として、絶対必要なものに、音の「高さ」と「長さ」があるが、ドレミはこのうちの「高さ」を意味するんだ。

その昔、もう20年も前に封切られたミュージカル映画の名作中の名作に、「サウンド・オブ・ミュージック」というのがあるんだけど、その主題歌「ドレミの歌」は音楽の教科書なんかにも載ってるから、きっと聞いたことがあると思う。この歌の歌詞は、「ドレミファソラシド」さえ覚えてしまえば、どんな歌でも自由に歌えるという内容なんだけど、パソコンミュージックでもこれは同じ。ここからすべてが始まるのだ(実は、３時間以上もあるこの映画を、僕なんかテレビ放映も含めて６回も見てしまった。「エーデルワイス」とか「私の好きなもの」とか、すばらしい名曲がギッチリ詰まった大感動モノの大作なので、リバイバルの機会があったらゼッタイ見ておいたほうがいい。音楽をココロざすキミならば、必ず得るところがあるゾ。おっと、また話がそれちゃった)。

でもって、マクロコマンドの中で、ドレミに当たる音の高さを指定するのが、「ＣＤＥＦＧＡＢ」の７つのコマンドだ。**図1**のように、それぞれがドからシまでの音名に対応している。

なんでド〜シのかわりにＣ〜Ｂを使うのかというと、これはＢＡＳＩＣがアメリカ生まれだから。僕らがふだん使っている「ドレミ」という音名の呼び方は、実は音楽の本場イタリアの言葉で、英語国民はＣ〜Ｂで読む場合がけっこう多いんだ。ＢＡＳＩＣもこれに習って音名は必ずＣ〜Ｂで表すから、まずはこれに慣れちゃおう。楽譜なんかを見て、「ＣＥＧＥ」(ドミソミ)てな具合に音名が浮かんでくるようになれば、データ入力はグングン速くなるゾ。

図1 C〜Bとド〜シの対応

ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
C	D	E	F	G	A	B

音符と数字の間柄

それじゃあ音の長さのほうは、どうやって表わすんだろうか。これは、基本的には、今のC～Bのあとに数字をくっつけてやる。

これも楽譜のやり方をマネていて、たとえば4分音符のドだと「C4」、8分音符のミだと「E8」というふうに、音符の長さを表す数をそのまま付けてやればイイんだ。

さらに便利なことに、符点がついた音符は「G4.」と数字のあとにピリオドを付けるだけ。これでちょうど4分音符の1.5倍の長さで演奏される仕組みになっている。

楽譜の読み方/書き方を知っている人には、分かりやすいね。譜面に自信がない人も、この際音楽の教科書をヒッパリだして練習してみよう。

まずは確認してみよう

ここまでの知識で、いちおう簡単なメロディは弾けるので、ちょいと試してみよう。ちょうどいいので、ドレミの歌の出だしをワンフレーズやってみることにする。2小節ずつ2行に分けてプログラムの形にするので、入力し終わったら、RUNさせてくれ。

```
10 NEW CMD
20 CMD PLAY "C4. D8E4. C8E4C4E2"
30 CMD PLAY "D4. E8F8F8E8D8F.R4"

RUN
OK
```

どう?このメロディ、聞いたことあるでしょ。参考までに(楽譜が読めるというエライ人のために)、**図2**にこのフレーズと同じ物を五線譜に書いて載せておくので、よく見比べてみてくれ。「旗」と「棒」でできているオタマジャクシ(音符)のひとつが、C8.やD8などのマクロコマンドひとつに対応しているのがわかると思う。

もうひとつ、音符のほかに忘れちゃいけないのは、休符(楽譜でいうと、「カラストンビ」みたいなのと、「ワラビ」みたいなの)だが、これは「R」+数字で表わす。Rは英語のrest(休み)の頭文字で、Rで指定した長さだけ音が出ない。音が出ないからってバカにしちゃダメで、Rでちゃんと間合いをとってやらないと、マトモに聴けない曲も多いゾ。

楽譜がゼンゼン読めんという人は、とりあえずここでは、4が8のちょうど2倍の長さ、2が4のちょうど2倍の長さで演奏されることを覚えておいてくれ。数字の大きさとは逆に、長さは半分になっていくんだ。ピリオド付きは1.5倍だゾ。いろんな長さの比率の音が並ぶことで、耳に心地よいリズムができ上がるという、コレは音楽の世界の原理。

ちなみに、88SRのマクロの場合、最も短い長さは、64分の1音符まで指定できる。高さドならば、「C64」まで可能なワケ。ただし、C6とか、C11とか、ハンパな数を指定してもムダなので、気を付けよう。こうしたヘンなリズムを出すためには、あとで説明する連符やタイのコマンドをうまく利用するとイイ。

音階切り換え法

さて、これでドレミファソラシまではなんとか弾けるようになった。次に、もっと高い音を出してみよう。

ピアノの鍵盤を見るとわかるとおり、ドから順番に弾いていってシまでくると、次はまたまたドが出てくる。これは、グルグル無限につながっていて、シマイには人間の耳には聞こえない超高音になってしまう。もちろん、低いほうへと進んだ場合も同じだ。

マクロコマンドには、この「高いド」「低いド」の区別をつけるために、オクターブ切り換え用の「O」コマンドが用意されている。88SRの場合だと、上下8オクターブの音階が出せるので、Oのあとに1～8の数字を付けてオクターブを指定するんだ。**図3**に楽器の鍵盤らしき物と、Oコマンドの数字との対応を示してみた。数字が大きくなるほど、高いオクターブのドを演奏することになる。

コイツもさっそく使ってみることにしよう。次のリストは、「エーデルワイス」という曲の頭の部分。

```
10 NEW CMD
20 CMD PLAY"@3904E2G405D2. C204G4F2."
30 CMD PLAY "E2 E4E4F4G4A2. G2."
```

見てのとおり、最初に「O4」を指定したあと、高いレの音が出てくる前に「O5」をはさみ、さらに元のオクターブのソが出てくるところで再び「O4」に戻している。

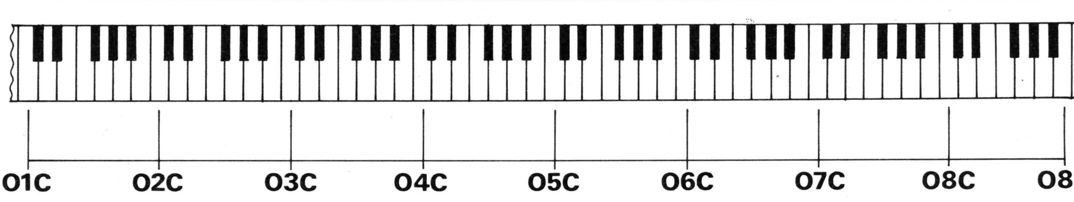
Oコマンドは、いわゆる「切り換えスイッチ」式で、いったん指定すると、次に別のOコマンドが出てくるまでずっと有効。つまり、音符ごとに指定しなくても、省略が効くワケ。こうしてオクターブを切り換えながらメロディを書いていくのが、マクロ表記法のひとつの特徴ともいえる。

ちなみに、このリストのマクロの最初についている「@39」は、前回もちょっと出てきたけれど、音色を切り換えるためのFM音源専用命令。ここでは雰囲気をちょっと出すために、クラリネットの音なんか使ってみた(@について

図2 マクロコマンドによるメロディ表記の例
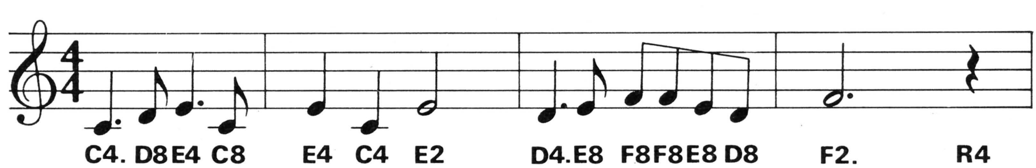


図3 Oコマンドとオクターブの対応



は次回で詳しく説明)。FM音源の場合には、同じO4でも音色によって高さがちがう(たとえば、ハーモニカのO4Cよりは、ベースのO4Cのほうがズッと低い音が出る)。音色によって、Oをちょうどいい値にあわせる必要があるんだ。

オクターブをワープする

先のリストでもわかると思うけど、1曲の中には、けっこう1オクターブの範囲をこえて、上下するメロディが多いんだよね。これをいちいちOで切り換えていると、自分の書いているメロディが、今いったいOいくつの高さにいたんだか分からなくなっちゃうことがママある。

そこで、横着者のために用意されているのが、>(1オクターブあげる)と<(1オクターブ下げる)の2つのコマンドだ。

これもOと同じ切り換えコマンドだが、Oとちがって無条件でオクターブをひとつ上げ下げしてくれる。この2つを利用して、さっきのリストの20行を書き換えてみると、

```
20 CMD PLAY "ⓐ3904E2G4>D2.C2<G4F2."
```

これで、〝D2.C2〞の部分は、ちゃんとO5の高さで演奏されちゃうんだ。

実際のマクロで曲を書く場合は、Oコマンドよりもむしろ、<>を使うほうが便利なことが多い。たとえば、上の例のように、頭に一発だけOによる指定をカマせておいて、あとは全部<>にしておけば、あとで全体を1オクターブ高くしたいときなどに、最初のOの数字を書き換えるだけですむ。

曲の一番最初を除いて、オクターブの指定はなるべく<と>を使うクセを今のうちにつけておこう。長い曲を入力するようになると、きっとありがたみがわかってくるはずだ。

もうひとつおまけだ!

横着ついでに、もうひとつ便利なコマンドがあるので、そっちのほうも覚えてしまおう。それは、「L」という長さ指定のコマンドだ。

このLもまた、切り換えコマンド。Lコマンドで長さをあらかじめ指定しておくと、その後のC~Bで、長さを表わす数字を省略できるという強みがある。たとえば、いったん「L8」を書いておくと、以後は単に「CDE……」と書き並べるだけで、これらの音符はすべて8の長さをもつものと見なされるのだ。

もう一度、さっきの20行をLを使って書き直してみよう。

```
20 CMD PLAY "ⓐ3904L2EG4>D2.C<G4F2."
```

これくらいだとあんまりラクした感じがしな

図4 タイの使用例

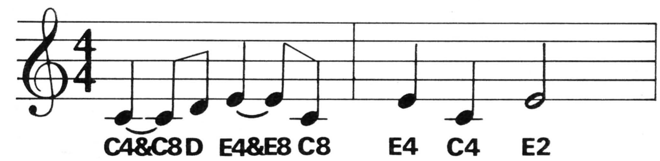
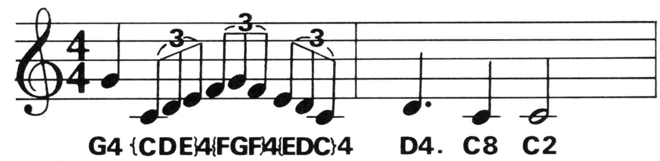


図5 連符の使用例



いけど、

```
CMD PLAY "C16E16G16E16C16F16A16B16"
```

と書くのと、

```
CMD PLAY "L16CEGECFAB"
```

と書くのと、どっちがラクか、見ればわかるよね。ただし、Lはあまり頻繁に変えていると、またまた今現在どの長さを省略値にしていたのかわからなくなるので、同じ長さの音符がたくさん続く場合などに、効果的に使うようにしよう。

3連音符もへっちゃら

さて、これだけ覚えれば、いろんな曲のメロディを能率よく書き表せるようになるはずだ。で、仕上げとして、最後に補助的なコマンドを2つばかり紹介しておこう。ひとつは、楽譜でいう「タイ」を表わす「&」コマンド。これは、2つの音の長さをつなげてしまうものだ。「C4.」と「C4&C8」はまったく同じ演奏をする。実用上は、このコマンドがなくてもさほど問題はないのだけれど、楽譜ではよくタイ記号を使って2つの音符をつないだ書き方をするので**(図4参照)**、対応上設けられている。

もうひとつは、「連符」を表わす記号で、たとえば4分音符を3連にしたい場合は、次のように書く**(図5参照)**。

```
CMD PLAY "{CDE}4"
```

ちょうど{ }でくくった中に並んでいる音符の数で、後ろの数字の長さを均等割りして、演奏してくれるんだ。この機能は、機械の強みをいかして正確無比な演奏ができる。



CMD PLAY "ⓐ4{O4AGFEDEFGAE＜A}2"

なんてやると、たちまちフラメンコギターもマッサオの11連符が弾けちゃう（ただし、あんまり調子にのって、均等割りした長さが64分の1音符よりも短くなっちゃうと、エラーになるので注意しよう）。

最後は曲名当てクイズ

さて、以上で今回の講義は終わり。内容が多かったので、堅苦しい説明になっちゃったけど、これだけのコマンドで、ひとまずどんな曲でもバッチリ弾けるハズ。今回もオマケに「曲名当てクイズ」を用意しておいたので、今度はコマンドの意味にちょいと気を配りながら、リストを入力してみてくれ（なお、MSX用FMミュージックマクロでは、＜＞の意味がちょうど88SRと反対になっているので、注意してね）。

次回は、全体のテンポや音の大きさなどのコマンド、音色指定のコマンドなどの使い方に進む予定。ここまでいくと、本格的な演奏ができるぞ。それじゃ、来月まで、オ・ルボワール！

パソコンミュージックに関して質問や疑問がある人は、コンプティーク編集部『ミュージックゼミナール』係へどんどんお便りください。



先月号で主なパソコンの音楽機能一覧を紹介したばかりなのに、またまたNECからMR／FRという88の新機種がでちゃった。88SRが世に出てからまだ13ヵ月しかたたないのに、ほとんど同じ機能のFRが7万円も安くでるなんて、SRユーザーはほんとにアタマきちゃうよね。でも、MR／FRともに、これまでのSRのプログラムはまったく同じように走るから、それがせめてものナグサメだ。また、富士通からは、FM77AVというものスゴいマシンが出た。予想どおり、8ビットパソコンの音楽機能は、ますます面白くなってきたゾ。

さて、今月のプレゼントは、「曲名当てクイズ」。プログラムの使い方は簡単で、リストどおりに打ち込んだら、何かキーを押すと、聞いたことのあるメロディが4小節分流れる。なんの曲だか、誰が歌っている唄か、当ててみてくれ。同じフレーズをもう一度聞きたい場合は、スペースバーを押す。リターンキーを押すと、次の曲に進む。

解答の出力は、リストの中にいれるとわかっちゃうので、わざと省いてある。正解は次号で明かしマス。もし、プログラムを走らせる前に、リストを打ち込んでいる間になんの曲かわかった人がいたら、アンタはエライ！今月の講義内容をよーく理解できたものとして、表彰しちゃいましょう（もっとも、今のところ賞品の予定はアリマセン）。

このリストには全部で4曲分のデータしか入っていないけど、簡単に増やすこともできるので、いろいろやってみて楽しもう。データを増やすには、

＊88SRの人

2090行以下に、自分のマクロデータを書き加える。同時に、1360行と1370行の間、および1410行と1420行の間に、

1361 RESTORE〈自分で加えたデータの頭の行番号〉:RETURN
1411 RESTORE〈自分で加えたデータの頭の行番号〉:RETURN

というふうに、2行書き加える。これでOK。

＊MSX＋FMミュージックマクロの人

2110行以下に、自分で作ったデータを書き加える。その上で、1190行の

1190 FOR I=1 TO 4

の「4」を、出題数にあわせて、(10曲なら10というふうに) 増やす。これでOK。

ただし、データの形は、必ず4声分、全部で3ブロック（リストではREM文で区切ってある）になっていないとエラーになる。また、MSXの場合には、各曲ごとのデータの頭に、音色番号を4つ並べておく必要があるので、注意してくれ。

うんと曲数を増やして、パーティなんかでみんなでワイワイ当てっこすると、楽しいと思うヨ。

PC-8801mkIISR用




```
1000 '====================
1010 '
1020 ' kyoku-mei ate quiz
1030 '
1040 '  for MSX+FM-MACRO
1050 '
1060 '====================
1070 '
1080 '--- init routine ---
1090 SCREEN 1 : CLS : DIM V(5),F$(4)
1100 _INIT : _TRACK(4) : _TEMPO(180)
1110 _INST(1) : _INST(2)
1120 _INST(3) : _INST(4)
1130 '
1140 LOCATE 6.10 : PRINT "Kyokumei-ate Quiz";
1150 LOCATE 4,15 : PRINT "push any key to start"
1160 I$=INKEY$ : IF I$="" THEN 1160
1170 '
1180 '--- main routine ---
1190 FOR I=1 TO 4
1200   CLS : LOCATE 0,3 : PRINT "Guess the title and
singer's name of this song
1210   LOCATE 5,8 : PRINT "Question";I;
1220   FOR J=1 TO 4
1230     _ERASE(J) : READ V(J) : _MODI(J,V(J))
1240   NEXT
1250   FOR K=1 TO 3
1260     FOR J=1 TO 4
1270       READ F$ : _PHRASE(J,F$)
1280     NEXT
1290   NEXT
1300   _STANDBY
1310   FOR J=1 TO 4
1320     _PLAY(J,J)
1330   NEXT
1340   _START : _WAIT(1)
1350   LOCATE 0,20 : PRINT "push space to replay";
1360   LOCATE 0,21 : PRINT "push return to next question";
1370   I$=INKEY$
1380   IF I$=CHR$(32) THEN 1300
1390   IF I$=CHR$(13) THEN 1410
1400   GOTO 1370
1410 NEXT
1420 CLS : LOCATE 0,8
1430 PRINT "end [illegible] !!!!!"
1440 '
1450 '--- macro data ---
1460 DATA  1,20,20,10
1470 '
1480 DATA T9004L8
1490 DATA T9004L8
1500 DATA T9004L8
1510 DATA T9004L8
1520 '
```

```
1530 DATA R2DEGEA4.B&B2&B4
1540 DATA R1    R4DD R4D4R4
1550 DATA R1    >R4BB R4B4R4
1560 DATA R1   >>G4RB&B4<D4>G4
1570 '
1580 DATA R4GAF+GE4.>B&B2R1
1590 DATA DDR4D4R4EER4E4E1
1600 DATA BBR4B4R4BBR4B4B1
1610 DATA RB&B4<D4>E4RG&G4B4E1
1620 '
1630 DATA  3,20,20,10
1640 '
1650 DATA T9004L8
1660 DATA T9004L8
1670 DATA T9004L8
1680 DATA T9004L8
1690 '
1700 DATA RF+4F+F+F+F+G+RA4AAAG+G+
1710 DATA C+RR2.C+RR2.
1720 DATA >ARR2.A RR2.
1730 DATA >F+RR2.F+RR2.
1740 '
1750 DATA RF+4F+F+F+EEC+4R2.
1760 DATA C+RR2.RE+E+E+E+E+E+E+
1770 DATA A RR2.RG+G+G+G+G+G+G+
1780 DATA F+RR2.RC+C+C+C+C+C+C+
1790 '
1800 DATA  5,4,4,7
1810 '
1820 DATA T4004L16
1830 DATA T4004L16
1840 DATA T4004L16
1850 DATA T4004L8
1860 '
1870 DATA >R8GA<C8DE&EGG8R4 A8C8C8DEE4R4
1880 DATA <G2G2F2G4F4
1890 DATA <E2D2C2E4D4
1900 DATA C>C<C>CE>E<E>E<F>F<G>G<C>C<B>B
1910 DATA E8EE&EE8G&GDE8R8.>GA8B8<C8DE&E4R4
1920 DATA E2D2C2>B4<D4
1930 DATA C2>B2A2G+4B4
1940 DATA <A>A<A>A<E>E<E>E<F>F<F>FE4G4
1950 '
1960 DATA 15,15,20,10
1970 '
1980 DATA T9503L4
1990 DATA T9503L4
2000 DATA T9503L4
2010 DATA T9504L4
2020 '
2030 DATA CEEGABAG
2040 DATA <CEEGABAG
2050 DATA >G8R4G8R2G8R4G8R2
2060 DATA >C8R4C8R2C8R4C8R2
2070 '
2080 DATA E4&E8.G16&G2<G4&G8.B16&B2
2090 DATA D4&D8.E16&E2 E4&E8.G16&G2
2100 DATA B8R4B8R2B8R4B8R2
2110 DATA E8R4E8R2E8R4E8R2
```




```
1000 ' ==============================
1010 '
1020 '       kyoku-mei ate quiz
1030 '
1040 '     for PC-8801SR/TR/MR/FR
1050 '
1060 ' ==============================
1070 '
1080 NEW CMD : CONSOLE 0,25,0,1 : WIDTH 40,25
1090 SCREEN 2,0 : CLS : DIM F$(4)
1100 '
1110 LOCATE 0,2 : PRINT "ｷｮｸﾒｲ ｱﾃ ｸｲｽﾞ";
1120 LOCATE 0,15 : PRINT "PUSH ANY KEY TO START";
1130 I$=INKEY$ : IF I$="" THEN 1130
1140 '
1150   I=1
1160   CLS : LOCATE 0,0
1170   PRINT "ﾂｷﾞ ﾉ ｷｮｸ ﾉ ﾀﾞｲﾒｲ ﾄ ｶｼｭﾒｲ ｦ ｱﾃﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡";
1180   LOCATE 5,8 : PRINT "ﾀﾞｲ ";I;" ﾓﾝ"
1190   FOR K=1 TO 3
1200     FOR J=1 TO 4
1210       READ F$(J)
1220     NEXT
1230     CMD PLAY F$(2),F$(3),F$(4),F$(1)
1240   NEXT
1250   LOCATE 0,20 : PRINT "PUSH SPACE TO REPLAY":
1260   LOCATE 0,21 : PRINT "PUSH RETURN TO NEXT QUESTION";
1270   I$=INKEY$
1280   IF I$=CHR$(32) THEN GOSUB 1320 : GOTO 1190
1290   IF I$=CHR$(13) THEN GOSUB 1380 : GOTO 1160
1300   GOTO 1270
1310 '
1320 ON I GOTO 1330,1340,1350,1360
1330   RESTORE 1480 : RETURN
1340   RESTORE 1640 : RETURN
1350   RESTORE 1800 : RETURN
1360   RESTORE 1960 : RETURN
1370 '
1380 I=I+1 : ON I-1 GOTO 1390,1400,1410,1430
1390   RESTORE 1640 : RETURN
1400   RESTORE 1800 : RETURN
1410   RESTORE 1960 : RETURN
1420 '
1430 CLS : LOCATE 0,8
1440 PRINT "ｵｼﾏｲ!!!!";
1450 LOCATE 0,15 : END
1460 '
1470 '--- macro data  No.1 ---
1480 DATA T16005L8@6V8
1490 DATA T16006L8@40@V110
1500 DATA T16006L8@40@V110
1510 DATA T16006L8@31@V112
1520 '
1530 DATA R2DEGEA4.B&B2&B4
1540 DATA R1    R4DD R4D4R4
1550 DATA R1   <R4BB R4B4R4
1560 DATA R1  <<G4RB&B4>D4<G4
1570 '
1580 DATA R4GAF+GE4.<B&B2R1
1590 DATA DDR4D4R4EER4E4E1
1600 DATA BBR4B4R4BBR4B4B1
1610 DATA RB&B4>D4<E4RG&G4B4E1
1620 '
1630 '--- macro data No.2 ---
1640 DATA T16005L8@6V8
1650 DATA T16008L8@23@V105
1660 DATA T16006L8@23@V105
1670 DATA T16005L8@31@V112
1680 '
1690 DATA RF+4F+F+F+F+G+RA4AAAG+G+
1700 DATA C+RR2.C+RR2.
1710 DATA <ARR2.A RR2.
1720 DATA <F+RR2.F+RR2.
1730 '
1740 DATA RF+4F+F+F+EEC+4R2.
1750 DATA C+RR2.RE+E+E+E+E+E+E+
1760 DATA A RR2.RG+G+G+G+G+G+G+
1770 DATA F+RR2.RC+C+C+C+C+C+C+
1780 '
1790 '--- macro data No.3 ---
1800 DATA T8005L16@7V10
1810 DATA T8005L16@24@V102
1820 DATA T8005L16@24@V102
1830 DATA T8005L8 @31@V112
1840 '
1850 DATA <R8GA>C8DE&EGG8R4 A8C8C8DEE4R4
1860 DATA >G2G2F2G4F4
1870 DATA >E2D2C2E4D4
1880 DATA C<C>C<CE<E>E<E>F<F>G<G>C<C>B<B
1890 '
1900 DATA E8EE&EE8G&GDE8R8.<GA8B8>C8DE&E4R4
1910 DATA E2D2C2<B4>D4
1920 DATA C2<B2A2G+4B4
1930 DATA >A<A>A<A>E<E>E<E>F<F>F<FE4G4
1940 '
1950 '--- macro data No.4 ---
1960 DATA T16005L4@6V8
1970 DATA T16005L4@40@V110
1980 DATA T16005L4@22@V110
1990 DATA T16005L4@31@V112
2000 '
2010 DATA CEEGABAG
2020 DATA >CEEGABAG
2030 DATA <G8R4G8R2G8R4G8R2
2040 DATA <C8R4C8R2C8R4C8R2
2050 '
2060 DATA E4&E8&E16G16&G2>G4&G8&G16B16&B2
2070 DATA D4&D8&D16E16&E2 E4&E8&E16G16&G2
2080 DATA B8R4B8R2B8R4B8R2
2090 DATA E8R4E8R2E8R4E8R2
```

そこが知りたい!

新アマチュア無線新事情

JAS-1［ジャスワン］通信衛星でパソコン通信を!!



来年日本初のアマチュア無線用衛通信衛星が上がるらしいという情報がコンプティークにまい込んだ。

「アマチュアって言うくらいだから僕らも使えるに違いない。宇宙通信！、コリャーおもしろそうだ」てなわけで、腰も軽いが尻も軽い(?)わが「そこが知り隊」四谷分隊は、そうそうに日本アマチュア無線連盟にむけ出動した。

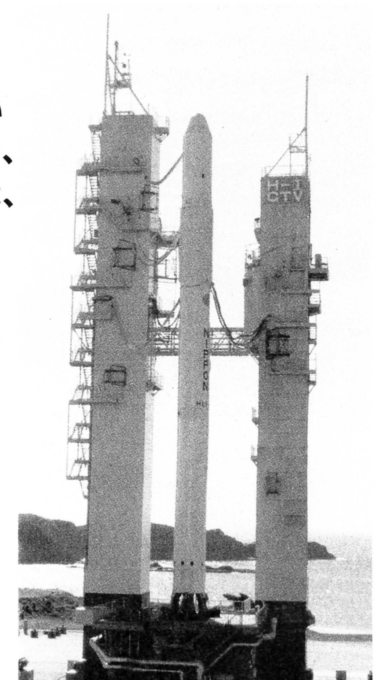


アマチュア衛星ストーリー

「宇宙」これはＳＦ大好き人間にとって聞くだけでイマジネーションが狂喜乱舞しちゃう必殺のキーワードだ。それにプラスすること「衛星」とくりゃー、がぜんテクノ心がくすぐられる。でも、どちらかというと宇宙衛星ってやつは、僕らにとっては「気にはなるけど別世界のお話」、フーンですましちゃうことが多かった。

ところが「アマチュア衛星」となると話は別だ。今まで遠い存在だった宇宙衛星が、急に身近に思えてくる。しかも、「誰でも使わせてもらえる宇宙衛星」となりゃー、これはもう黙って見逃すわけにはいかない。というわけで今回は今年８月に打ち上げが予定されている日本初のアマチュア衛星「ＪＡＳ－１」について教えてもらうため、東京は巣鴨にある日本アマチュア無線連盟（ＪＡＲＬ）の菅(かん)さんを訪ねてみた。

まず菅さんにした最初の質問は、どうやってアマチュア衛星を打ち上げるかについて。てっきりロケットそのものもアマチュアの人が作って、どこかの空き地で発射するのかと思ってたが、大まちがい。宇宙開発事業団の「Ｈ―１」って最新鋭の国産ロ



▲種子島で、今年８月に打ち上げられるＨ-１ロケットの試験に余念がない（写真提供／宇宙開発事業団）

　イラスト／清水由起子

ケットを使って種子島の宇宙センターから発射するんだそうだ。「H—1ロケット」は、全長40.30メートル、重さが約140トンの最新鋭の国産ロケット（**図2**ネ）、「JAS—1」が載るのは、その第1号機だ。そもそも「JAS—1」が打ち上げられることになったのは、この「H—1ロケット」がきっかけなんだって。

「H—1ロケット」の開発が始まったのが昭和56年。最大の特徴は、複数の衛星を同時に上げる能力を持っていることだ。当初から複数の衛星をいっぺんに打ち上げる実験を行なうことが決まっていたんだって。で、何の衛星を一緒に打ち上げようか検討した結果、白羽の矢がたったのが「アマチュア衛星」ってわけ。だから「JAS—1」は、他の衛星打ち上げのいわばオマケ。ロケットに取りつけられる場所も**図1**にあるように補助席みたいな場所だ。そのかわり打ち上げは、無料。ハムの仲間にとっては、タダで衛星を打ち上げる絶好のチャンスがやってきたというわけだ。

「それからが、大変だったんですよ。打ち上げはタダだけど、衛星の制作費は当然こちらもち！　高さが70センチ、重さも50キロ程度の物ですけど、打ち上げ用と予備の2機作るのになんと4億2000万円もかかるんです。お金もさることながら、もっと大変なのが衛星そのものですね。相手は太陽に面した部分は160度、陰の部分はマイナス170度になる宇宙空間でしょ。こちらは衛星を作るのは初めての経験ですからね。」と衛星作りの大変さを強調しながら話してくれた菅さんは終始満面の笑顔。苦労が楽しくて仕方がないといったようすだった。

その菅さんによれば宇宙でまず問題になるのが熱なのだそうだ。宇宙は、太陽に対する表と裏で300度以上温度差のある過酷な世界。衛星全体がむらなく熱を受けるには球形が良いということで、当初設計し、途中まで製作の進んでいた立方体の衛星をあきらめ、26面体の形に変更した。さらに、衛星内部の熱をもうまく移動させるために、すべての接合部分を、熱がむらなく伝わるように鏡のように磨くそうだ。

図1　JAS1搭載予想図（H-1ロケット試験機ペイロード）

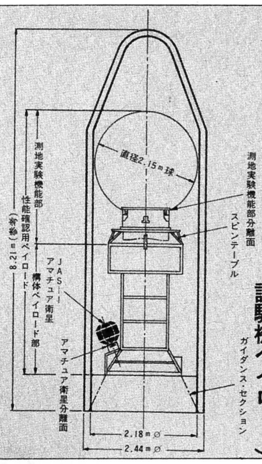
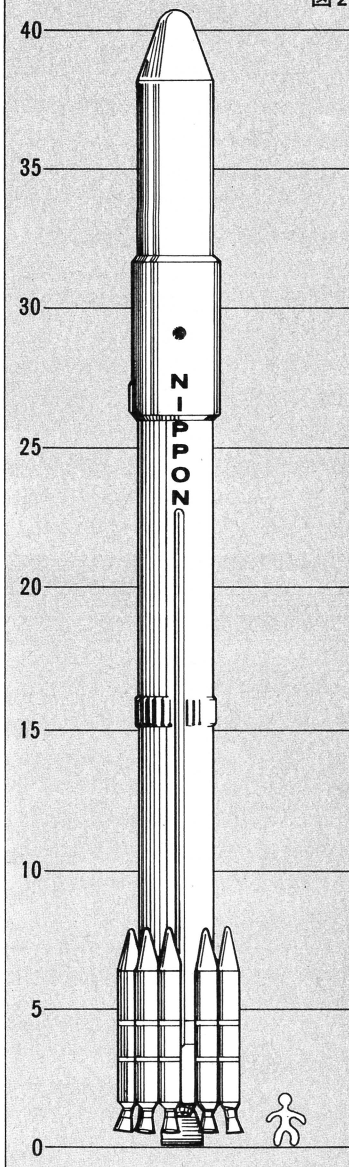


図2



また衛星は修理のきかないところで長期間稼動させるため、信頼性の高い部品を確保することが大変だったという。たとえば電源に使われるニッカド電池。市販されているものでは、宇宙で使うには信頼性が低いため、材料の選別から始めたそうだ。それでパーツを作り、テストし、合格したものだけを組み立て、最終テストを通ったものだけを使うという、とにかく手間のかかる作業の連続。衛星作りは、一事が万事この調子だそうで、資金の多くは手間賃に消えて行くという。

この長い期間の準備の末「JAS—1」は、今製作の最終段階に入っている。残すは、コンピュータ・プログラムなどの一部。8月にはついに宇宙に舞い上がるぞ。





空飛ぶ伝言板にもなる！

「JAS—1」は、「アマチュア無線家のアマチュア無線家による、アマチュア無線家のための衛星」。利用するには、アマチュア無線（ハム）の資格を持っている必要がある。トーゼンだね。問題は、資格を持っているとして「JAS—1」を使って何ができるのかだ。

利用方法について説明をしてくれる前に菅さんが、まず教えてくれたのが「アナログ通信とデジタル通信」について。ひと昔前だと、アマチュア無線で行なうのは「ハロー、CQ、CQ」でおなじみのおしゃべりか、「ツー、トン、ツー、トン」の電信と相場が決まっていた。どちらも耳で聞いて通信を行なう。これがアナログ通信だ。最近はやってきたのが、無線機にパソコンをつないでデータのやり取りをするもの。これが、「デジタル通信」。デジタル通信の内容はコンピュータ・データなどだから、耳で聞いても理解できない。テープに入ったパソコンのプログラムを聞くみたいなものだ。「JAS—1」では、このアナログとデジタルの2種類の通信が行なえるんだそうだ。

図3を見て欲しい。「JAS—1」の軌道

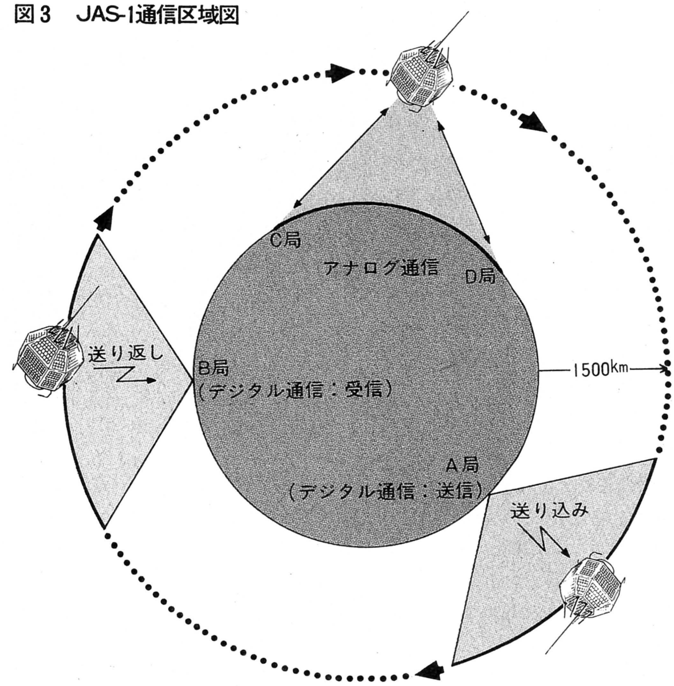
は、円軌道と呼ばれるもので地上1,500キロの地点を１時間56分の周期で回っている。1,500キロというと、とても高いように思うかもしれないけど、宇宙衛星、特に通信衛星としてはかなり低い方だ。衛星放送なんかに使われる静止衛星は、何と36,000キロもの上空を24時間の周期で飛んでいる。

「ＪＡＳ—１」を利用するうえで、まず注意しておきたいのが、この１時間56分という周期と低い軌道だ。周期というのは地球を１回まわるのに必要な時間のこと。もちろん、この間にも地球はまわっている。だから24時間で１周する衛星は、地球の自転と同じ早さで回っているので、地上から見ると止まっているように見える。それで静止衛星と呼ばれているわけ。

「ＪＡＳ—１」は、周期が短いのと軌道が低いことから常に見えるわけではない。１日何回か現われては消える。しかも、どこに現われるかは一定ではないから、「ＪＡＳ-１」を使うには、あらかじめ今どこにいるのかを、知っておく必要がある。これには、専用の追跡地図を使うか、ＪＡＲＬが発表する軌道情報を調べればいい。

さてアナログとデジタルのどちらを行なうか。これを決めておく必要があるが、菅さんによると、初めての場合は、アナログ通信の方が簡単だし必要な装置も少ないから、アナログ通信からスタートした方がいいとのことだ。

図３　JAS-1通信区域図

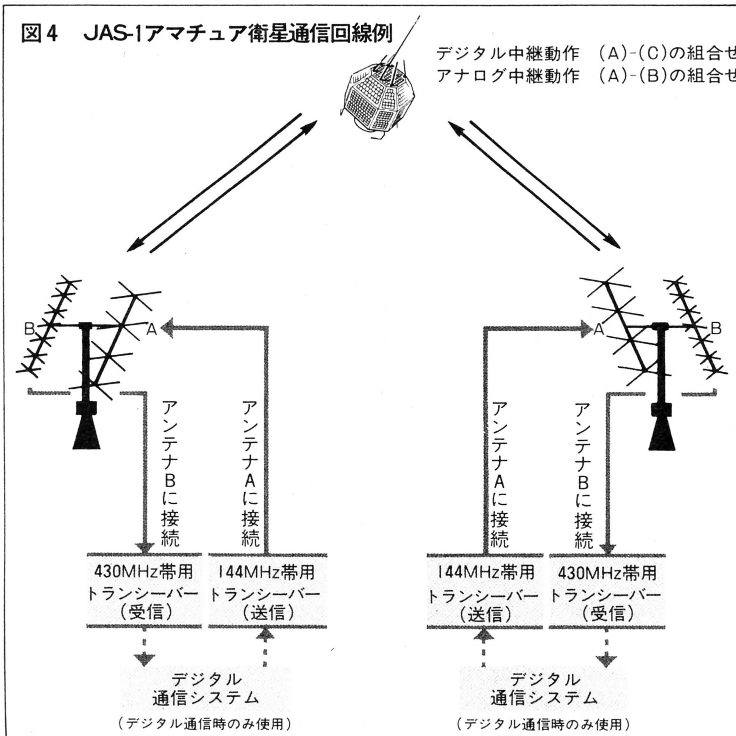


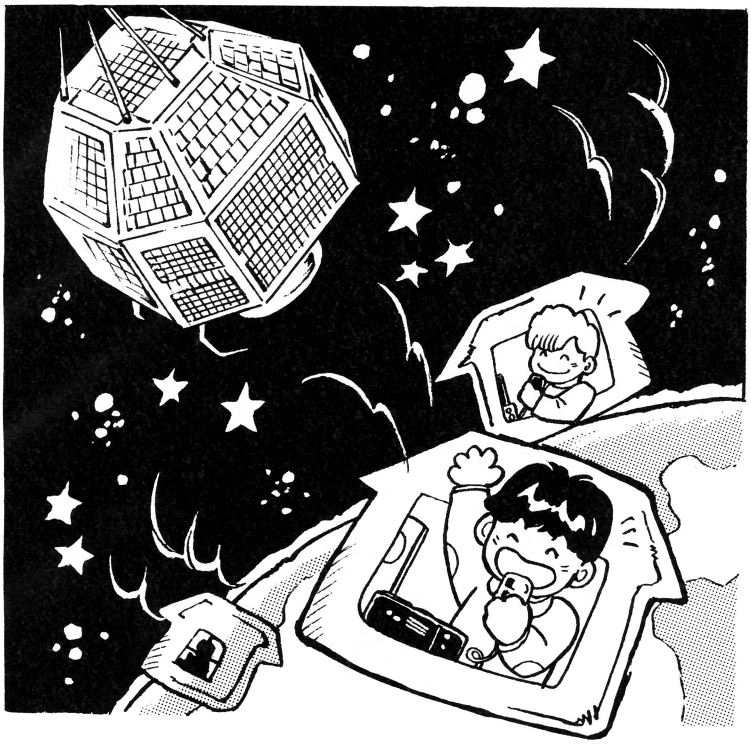
アナログ通信を始めるのに必要な装置は、145メガ帯の送信機と435メガ帯の受信機。なぜ２種類の電波を使うかというと、これは衛星側の事情。地上からの電波を同じ周波数で送り返すより145メガで受けて435メガで送り返す方が、装置を簡単にできるそうだ。実際には、送信と受信のできるトランシーバーの方が買いやすいから、２種類トランシーバーを買うことになる。「ＪＡＳ—１」の位置を調べてアンテナをその方向にむける。いよいよ衛星通信開始だ。

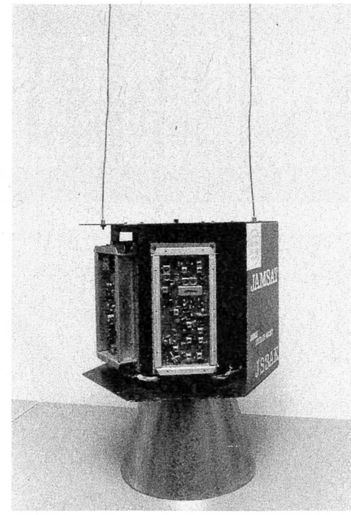
まず衛星の位置を調べ、その方向にアンテナを向ける。この時アンテナは、水平より20度ほど上向きにしておいた方がいい。受信機の周波数を435.795メガに合わせる。少しずつ、受信機のダイアルを上げていくとモールス信号が聞こえてくる。衛星が出すビーコンという信号だ。これで、ちゃんと衛星をとらえていることが確認できる。つぎに受信機のダイアルをまわし空いている周波数を調べる。空いている所を見つけたら、そこで受信機のダイヤルを自分のコールサイン言いながら回す。自分のコールサインが聞こえるよう送信機のダイアルを調整できれば準備完了。後は、誰かが呼びかけるのを待って、おしゃべりを楽しめばいい。これがアナログ通信だ。

デジタル通信も手順は同じだが、直接誰かと交信する事はしない。装置も２台のトランシーバーとパソコンの他にＴＮＣとモデムというのが必要になる。直接誰かとやり取りするその代わり、衛星にキミのメッセージを記録したり、逆に誰かが記録したメッセージを読み出したりする。いわば、空飛ぶ伝言板として「ＪＡＳ—１」を使うわけ。今流行のパソコン通信の宇宙版だ。

図４　JAS-1アマチュア衛星通信回線例







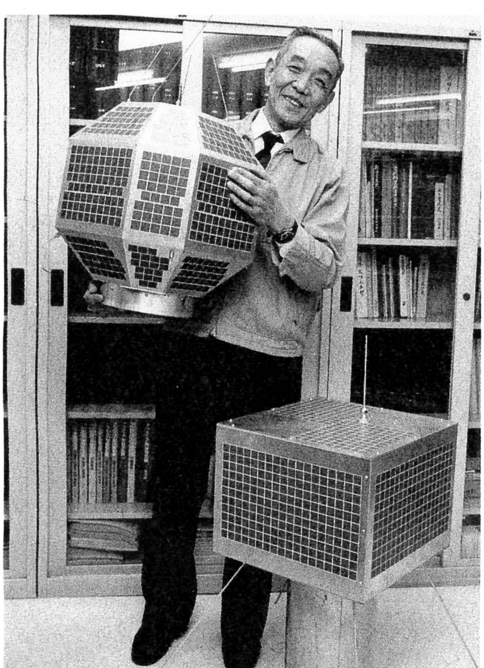
▲実験用に使われた地上衛星



▲TNC(ターミナル・ノード・コントローラー)

こうすると直接通信できない地球の裏側の人ともメッセージの交換ができるんだ。インターナショナルだね!

衛星の寿命は約3年あるから、最初アナログ通信をして、慣れたらデジタルにするのが、いいと思うよ!



TNCに注目だ!

どう、君も、「JAS—1」を使った衛星通信に興味を持ったかな。でもここで紹介したのは、ほんのさわりの部分だけだ。実際にやるには、日本アマチュア無線連盟が出している「JAS—1ガイドブック」(CQ出版700円)という本を読んで、もう少し勉強することをおすすめする。

それから、パソコン通信に興味を持っている人は、パソコン通信で今後重要になってくるアイテムが登場しているので、注意しておこう。それは、上に写真の載っている「ターミナル・ノード・コントローラー(TNC)」という、無線とパソコンを結ぶパッケット交換装置だ。

パソコン通信に興味を持ってるキミなら、パソコン通信ってけっこう電話代がかかるの知っているよね。それをタダにしてしまうのが、この装置だ。そう、電話の代わりにアマチュア無線で情報を送れるようにしてくれるんだ。

日本では、まだほんの一部の人しか使っていないみたいだけど、アメリカではたくさんの人が、この装置と無線機を使ってパソコン通信を楽しんでいる。

中には、いくつもの電子掲示板システム(BBS)が、この装置を使って「電子メール」の交換を行なう大がかりなネットワークを使うと何千キロも離れたシステムでも、途中幾つかのシステムを仲介してメールの交換をすることもできる。しかも、無線だから電話のように長距離料金の心配もない。もし、この装置について詳しいことが知りたい人は、東大阪にある(株)ワードってところが作っているから問い合わせてみてね。

最後に、アマチュア無線の免許を持っていて、まだお年玉の残ってる人、もし良かったら「JAS—1」の募金に協力してみたらどうだろう。自分の募金でできた衛星が宇宙を飛んでるなんて気持ちいいって思わない? そんな気分を味わいたい人は、日本アマチュア無線連盟、アマチュア衛星募金委員会(電話(03)947-8221)で募集要項を知ることができるよ。3,000円以上、募金に協力するとバッヂがもらえるよ! 8月の打ち上げが待ちどおしいね。

HARD PACK PAGE



節分の豆をうっかりパソコンにむけて「鬼はそと！」なんてやってイタイメにあってるきょうこのごろ。今月はなぜかワープロばかりめだってます。おもしろいのは富士通AVパソコンと計測技研のファミコンクリエータ。「スージィ」は昔なつかしのヘリコプターです。

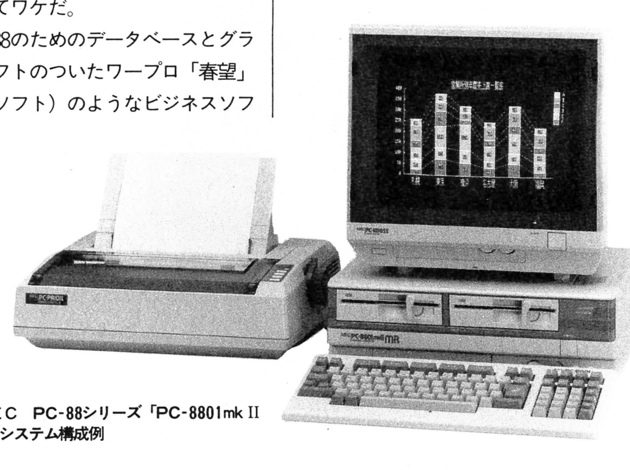
88SRに弟分FR、兄貴分MR登場！

去年のうちに88の新機種が出るというウワサどおりにＳＲの弟分と兄貴分がそろって登場した。

まず、88のＦＲとＭＲだ。ＦＲのモデル10は限りなく60シリーズに近づいた99,800円という低価格。モデル20（ＦＤＤ１台つき）148,000円、モデル30（ＦＤＤ２台つき）178,000円。ＳＲとどう違うかというと、拡張スロットが３スロットから１スロットになったという点だけ。でもって低価格というのはウレシイハナシではないか。

さて、ＭＲの方はというとこちらは限りなく98シリーズに近づいた88。１メガバイト型のＦＤＤ2台がついて238,000円というからこれも98に比べたらとんでもない安さだよね。ようするに88シリーズの幅をうんと広げたってワケだ。

そして、88のためのデータベースとグラフィックソフトのついたワープロ「春望」（デービーソフト）のようなビジネスソフトが供給されるようになったのはウレシイね。問い合わせ／日本電気(株)パソコンインフォメーションセンター☎03(452)8000



▲ＮＥＣ　PC-88シリーズ「PC-8801mk II MR」システム構成例

X1ターボも知的になって変身しました

X1が世に出たときはほーんとにびっくりした。当時ソニーのベータムービーと同時だったから、これからAV＋コンピュータの時代がやってくることを予感させたもの。X1も兄弟分が増えて、ついにX1ターボⅡが発売になってしまった。価格は本体＋キーボードで178,000円、CRTが119,800円だ。

月日がたてば、X1も自然にかしこくなります。演算速度が早いばかりが能ではない、ということ。機能の質がアップして、「日本語百科・ワードパワー」というワープロも！ JIS第2水準も強力にサポートというからウレシイネ。その他にも「ターボ博士・レキシコン」、別売りで、「カラーイメージボード」39,800円とパソコン通信用ソフト「ターボターミナル」8,800円もある。問い合わせ／シャープ(株)☎06(621)1121



▶シャープ パソコンテレビ「X1turboモデル31」

ヒットビットワープロに新機種

聖子ちゃんがヒットビットから姿を消してウンとサビしくなったけど、ヒットビットは不滅。新しいワープロ「ヒットビット ワードHW—40」が登場した。価格は79,800円。

印字は24×24ドットと美しい。そのうえ、英文タイプライターとして使えるようにピッチ（字づめ間隔ね）が設定できるようになってる。半かくだとつまりすぎ、全かくだとパラパラという不自由さがなくなったワケだ。



▲ソニー 日本語ワープロ「HW-40」

さらに、すでに発売になっている3.5インチフロッピーディスクドライブ「HWD—80」(49,800円) との接続で、文書をしまっておくこともできる。

デザインはいつもながら美しいタイプ。ステーショナリーグッズとしては1番美人ではないでしょーか。問い合わせ／ソニー(株) ☎03(448)2111

オアシスについに現わる低価格機

▼富士通 パーソナル・ポータブルワープロ「OASYS LiteK・M・U」



オアシスシリーズで群をぬいている富士通から、またまた新機種登場。しかも低価格のものまでサポートしている。

これで、「OASYS Lite」からはじまって、去年の7月に「Lite S」(文節変換82,000円)、「Lite F」(40字×5行表示・プリンタ分離型169,000円)を発売していたところへ今度は3機種が同時発売。

「Lite K」は24ドット印字、20字2行表示、ハガキ印刷可能などにくわえて、「LiteK」同士での文書の通信や、m×n倍角の指定で、最大縦横それぞれ99倍までの拡大文字の印字ができて79,800円。

「Lite M」は59,800円の普及タイプ。24ドット印字、8字1行表示にくわえて、オモシロイのが、テレビに文書を表示する機能があること。40字10行までのRGB対応であればできてしまうのだ。

「Lite U」はみんなの入門機。16ドット印字。8字1行表示で49,800円の低価格を実現。問い合わせ／富士通(株) ☎03(216)3211

単漢字変換におさらば！一括変換可能



▲エプソン 3.5FDD内蔵ワープロ「エプソン ワードバンク」

ちょっとでもワープロを使いこむような人にとってFDD内蔵は必要条件だ。この「エプソン ワードバンク」は3.5インチFDD内蔵、24×24ドット印字、文書一括変換および後追い一括変換、15字4行表示と必要な部分はクリアしている。そしてなんともウレシイのは人名、地名のサポートがされていること。上つき下つき文字、ルビ、半改行、重ねうちも可で138,000円。問い合わせ／エプソン販売(株) ☎03(348)7121

43800円こんなに安くていいの？



▲リコー パーソナル型日本語ワープロ「マイリポート5」

とうとうワープロもここまで安くなってしまった……。半年もたつとラジカセなみの価格になってしまうかも！ というほど安い43,800円という「マイリポート5」が発売になった。単漢字変換から熟語交換方式に、そしてレイアウト表示も。さらに英文ワープロとして大切な行末をそろえたり、単語が2行に渡るのをふせぐ機能もある。RAMパック(15,000円)も別売でアリ。問い合わせ／(株)リコー☎03(479)3111

ピコワードの後継機は「スーパー」



▲ブラザー 携帯ワープロ「スーパーピコワード210」

今度の「スーパーピコワード」は2タイプ。「210」は24×24ドット印字、12字1行表示、文字種3007字、メモリーA4・3ページ、FDDはオプション。とにかくこれだけは最低ほしいものをひとつにまとめた79,800円。「305」も24×24ドット印字、20字1行、内蔵句72種、文字種2000字、メモリーA4・2ページ、FDDつき。すこし欲ばりな人用に128,000円。問い合わせ／ブラザー工業(株)☎052(263)5855

低価格がうれしいモデム登場

パソコン通信のブームで、最近注目されているのが、音響カプラーとかモデムとか呼ばれている通信用の装置。特にモデムは、ノイズが少ないので、みんな欲しがっていた。だから、今度アイワから出たパソコン通信用モデム「ＰＶ—2123」は、29,800円と音響カプラーより安い、うれしい1台といえる。

「ＰＶ—2123」を使うと、300ボーの全2重と1200ボーの半２重通信ができる。また、スピーカーが内蔵されているから、データ音なのか音声なのかモニターできるし、各信号線の状態もパネル上のＬＥＤで確認できるようになっている。デザインもかっこいい。

残念なのは、パソコン通信の半２重が使われることはほとんどないから、実質的には300ボーしか使えないこと。自動受発信の機能がないから、自分でダイヤルしなくちゃならない。問い合わせ／アイワ（株）☎03(835)1201



▲アイワ　電話回線用モデム「PV-2123」

ファミコンをX1でキミも開発できる

ファミコンで遊んでいるうちに、パソコン少年だったら中をのぞいて見たい衝動にかられるだろ？　すでにＣＰＵはアップルと同じ6502だということは知られているけど、直接マシン語でゲームを組みたいと思ってもあのままじゃどうしようもない。そこへ、登場したのがＸ１用「ファミコンクリエータ」だ。

このツールはＸ１用の「インターフェースカード」(9,800円)、ファミコン用「メモリカートリッジ」(29,800円)、「ファミコンクリエータソフト」(9,800円）という構成になっていて、３つまとめて買うと39,500円だ。

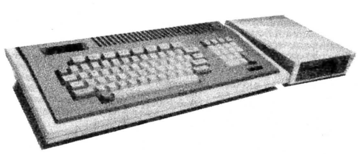
これさえあればＸ１上で、ファミコンのソフト開発がボクたちにもできてしまう！
問い合わせ／（株）計測技研☎0286(33)1994



◀計測技研　ファミコンクリエータ

WORLD REPORT

最新アメリカ・コンパチ情報

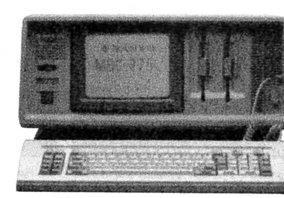


アメリカのパソコンはＩＢＭとアップルが事実上の標準になった結果、いろんなコンパチ機が登場している。

まず最初が、アップルⅡｅのコンパチ機「Aplas 3000」(上の写真)。外部ディスクと、ワープロ、表計算、データベースの３本のソフト、それにおよそ考えられる限りの拡張用カードをすべて含んでたったの499ドル、約10万円だ。同じものを純正のアップル製品でそろえようとすると1,745ドル（約35万円）もかかる。最近かなり安く売られているⅡｃだって「Aplas 3000」より1.5倍と高い。こうなるとゲーム専用機として買っても惜しくないね。

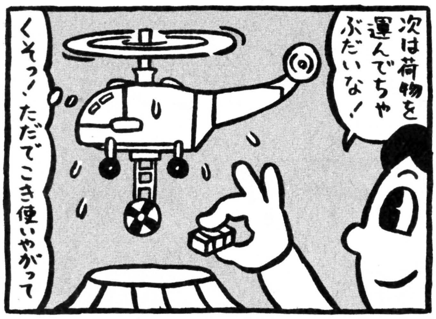
お次はグリッド・システム社の「ザ・グリッドケース」(下の写真)、ＩＢＭ　ＰＣのコンパチ機だ。3.5インチのディスクとフラット・ディスプレーを内蔵して、厚さ5.5センチ、大きさ29×38センチと驚異的に小さい。ディスプレーに液晶を使うかプラズマを使うかでタイプが３つに分かれ、液晶を使ったタイプ１の2,975ドル（約60万円）からプラズマを使ったタイプ３の4,350ドル（約87万円）まである。コンパチ以外にも独自のＯＳでも使えるようになっている。





最後は、日本で買えない日本製パソコン、サンヨーの「ＭＢＣ—755」だ。これも、ＩＢＭ　ＰＣのコンパチ機。写真でわかるようにディスプレーやディスクが一体化された、いわゆるトランスポータブル・パソコンってヤツ。価格は、2,599ドル、約52万円だ。本体の他にワープロ、表計算、データベースなんかのソフトが付いている。

こうやって見てるといかにアメリカでは、多くのコンパチ機がでているのかわかるね。しかも、単に安いだけじゃなくて、他の機能を持ってたり、持ち運べるようになってたりして、とても便利だ。どうも、日本だとニセモノといった悪いイメージがあるけど、アメリカじゃ違うみたいだ。



スージィのおもちゃだいすき
SUZY NO OMOCHADAISUKI

ケイコちゃんを救え！
ヘリコプターテクニック

デリケートなスロットルワークと機体コントロールテクニックを駆使して、今日も人命救助にむかうハラハラドキドキのゲーム、それがヘリコプターテクニックだ！

「チョップリフター」っていうゲームは知ってるよね。ホラ、敵地からヘリコプターで捕虜を救出するあのゲームさ。去年夏のジャンボ墜落事件では、ヘリコプターがゲーム以上に、人命救助に大活躍したんだ。ここでちょっとヘリコプターの歴史についてふれてみよう。

ヘリコプターが実用化されたのは第2次世界大戦も終わりに近づいた頃のことで、本格的に活躍し始めたのは、朝鮮戦争から。敵地に不地着してしまった味方パイロットの救出に大活躍したんだ。それからは、人命救助ばかりでなく、山間部に荷物を運んだり、ジャングルの真中に兵員を輸送したり、ミサイルを積んで戦車や潜水艦狩りをするようになったりと、今やヘリコプターのない世界など考えられないほどになってきている。

ところがヘリコプターは、一般的な乗り物(スペースシャトルなんかは除いて)の中では、最も操縦がむずかしいとされている。両手両足をフルに使って、やっとコントロールが可能なのだそうだ。

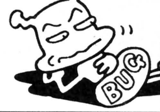
エポック社から新発売の「ヘリコプターテクニック」は、そこまではむずかしくないけど、それでも右手でスロットル、左手で機体の傾きをコントロールしなければならないので、結構テクニックが要求され、ハラハラドキドキ楽しめちゃうゲームなのだ。このスタイルのゲームそのものは、20年も前からあったんだけど、ヘリコプターテクニックには、よーくできたディオラマが附属しているところがミソ。本当に水をはった湖に着水するのなんて、案外テクニックがいるんだぜ！ちなみに編集部全員、これに夢中になっちゃって、『ケイコちゃん救出作戦』なる勝手なゲームを考え出したあげく、仕事が2日間も手につかなかったのだ!!



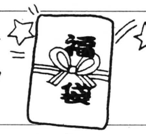
ヘリコプターテクニック　定価3,800円

協力/(株)エポック社☎03-843-8811　構成 Freddy Company

3月号はファミコン特集第3弾。



バグ&隠れキャラ大全集と新作徹底解剖。人気爆発袋とじ



はパソコン超H（エッチ）ソフト赤面画面集&ファミコン㊙コマンド満載して

2月8日(土)発売。380円

バックナンバー入手方法

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3—195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2号・580円(送料200円込)、第3号・580円(送料200円込)、第4～12号各・630円(送料250円込)です。また一括申込みの場合は、2～3冊が送料300円、4～5冊が送料350円、6冊が450円です。

おたより待ってま～す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! 君の友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしい。

よろしくたのむよ!!

●あて先／〒160 東京都新宿区三栄町8番地 いかりビル2 コンプティーク編集部

編集部の住所が変わりました

コンプティーク月刊化にあたり1985年11月3日、編集部は大移動を決行いたしました。今後、おたより等のあて先は下記の住所に変わります。今後ともヨロシク

■〒160 東京都新宿区三栄町8番地 いかりビル2 コンプティーク編集部

編集後記

月刊化第1号の1月号は、タチマチ本屋さんからなくなる勢い。トップシークレットテレフォンも電話がなりっぱなし、読者のみなさん、ご迷惑をかけてゴメンナサイ！でも、みんなが買ってくれて電話もくれて、うれしいぜ！これからもヨロシクね(辰)

新連載の「神星記ヴァグランツ」は構想5年、製作費18億円の壮大なＳＦファンタジーだ。これからの展開に期待しておくれ。読んでいく方向が逆だから、気をつけてね。(弘)

忙しくて疲れて帰ったある日、ふと鏡を見てみると、なんと横のイラストの顔にそっくりなのだ!! ああ、これはヤバイと思い、ゆっくり寝て休んだが、次の日も次の日も、もうこの顔なのだ。(隆)

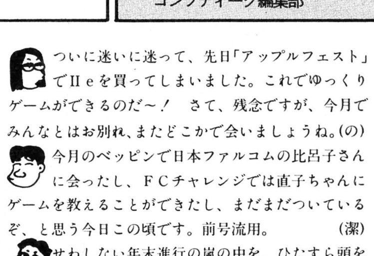
あけましておめでとうございます！ なーんてネ。実は私、お正月にはもうコンプティーク編集部にはいないんだよーだ。えへへ、長いあいだおせわになりました。だから、幻のお年賀でした。(えい子)

今回は特別付録などもあり、編集部に3日も泊まってしまった。が、これを見た経理のオバ…いやお姉さんが寝袋を買ってくれたので、次号は4～5日泊まってベッドをねらってみようと思う。(正)

ついに迷いに迷って、先日「アップルフェスト」でⅡeを買ってしまいました。これでゆっくりゲームができるのだ～！ さて、残念ですが、今月でみんなとはお別れ、またどこかで会いましょうね。(の)

今月のベッピンで日本ファルコムの比呂子さんに会ったし、ＦＣチャレンジでは直子ちゃんにゲームを教えることができたし、まだまだついているぞ、と思う今日この頃です。前号流用。(潔)

せわしない年末進行の嵐の中を、ひたすら頭を低くして、あまり酒も飲まず(?)に過ごしてしまった。正月こそは、こころおきなく飲みたおしてやるぞ！ と心ひそかに決意した自分が恐い!!(貢)



コンプティーク

2月号

昭和61年2月1日
定価390円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

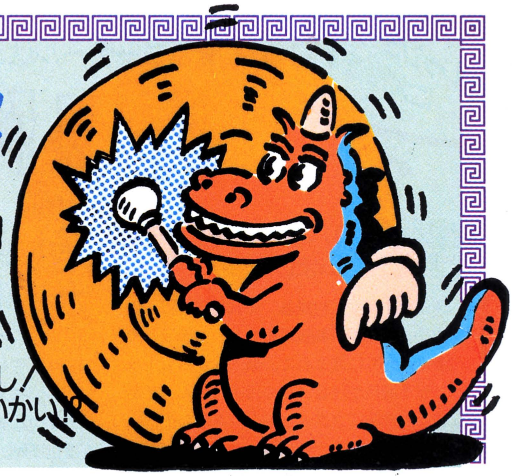
雑誌コード 13977-2
Printed in Japan

editors 佐藤辰男 須賀弘 吉田隆 北根紀子 高野潔 鈴木えい子 塚田正晃 角田貢士朗 渡辺知子 *contributing editors* 穂原俊二 荒川あつ子 片岡英典 編集隊オフィス(市島正明 湯治泉) スタジオ・ハード シルバーフォックス *writers* 庵跡功 砂土稔 竹内慶人 山崎拓 オーガスト 藤森篤 山下章 黒田幸弘 矢崎治信 *designers* D/HITS(高木和雄) 丸山浩伸 沢田昭彦 梶井尚基 渡辺省三 12to12 斉藤和代 高田節子 赤塚弘隆

ドラゴンジム

DRAGON GYM

バババァ〜ン!!
今月もドラの轟音が
めいっぱい鳴りっぱなし！
情報充電の準備はいいかい!?



RADIO
スペシャル

おさい銭5円じゃ神様に悪いもん！

☆スタジオ突撃ルポ!!

ひみつのエアメール

ニッポン放送・日曜夜10時



▲典子ちゃんの笑顔、ラジオでも見えてきそう！

今月は、ミニLP『Be-flower』が評判の松本典子ちゃんに接近。さて、どんな話が聞けるかな!?



▲大ファンの杉山清貴、チェッカーズがゲストに来たときには「アガっちゃった！」

典子ちゃんの体温をラジオで感じちゃお

テレビで見せてくれる笑顔もかわいいけれど、典子ちゃんのホントの素顔が見れるのは、やっぱりラジオ。そんなワケで、〝燃える闘魂〟わがドラゴン取材班は、収録中のスタジオに突撃訪問したゾ!!

――おはようございまーす！　コンプティークですが。

「あっ、おはようございま〜す！　典子の番組、バッチリ取材してくださいね。よろしく、お願いしま〜す！　エヘヘ。」

と、まずは明るく、ごあいさつからスタート。そうこうするうち、番組の打ち合わせのために、あわただしくスタジオ入りする典子ちゃん。真剣な表情に変わってきた。

そして約10分後から収録の始まり〜！　まずはテーマ曲『春色のエアメール』が流れて、典子ちゃんからリスナーへのごあいさつ。ウン、うまくいった！　その調子ね。名物コーナー、「〝正しい〟おハガキコーナー」では、リスナーからのハガキに答えて、こんな話を公開。

「お年玉つきの年賀状でね、私、一度だけ切手シートが当たったことあるのよ」とか「私の出す年賀状って、すごい色キチガイ！(笑)いっぱい色を使っちゃうの」

どう？　こんな話、ラジオでしか聞けないよね。のってきた典子ちゃんは、初もうでの話も。

「おさい銭、5円だけで3つも4つもお願いごとしちゃったの。でも、神様に悪いなぁって思って、あとで、10円追加したんです」

この話にはスタッフも記者も大笑い。なんだか、典子ちゃんがとっても身近に感じられたよ。ラジオって、顔は見えないけど体温を感じる……そこがいいんだよね！

収録後、直撃インタビューで大接近!!

――典子ちゃん、この番組をやるようになってから、自分で変わったなぁって思うことってある？

「ウン、ありますよぉ。あのね、私って、わりと人見知りするほうだったんです。でも、番組でしゃべるようになったら、そういうことがなくなってきたんですよ！

最初はマイクの前で1人でしゃべるのができなかったんですけど、今はもう、ぜんぜん平気!!(笑)」

――ところで、映画『ザ・サムライ』が来月公開されるけど、撮影中の楽しいエピソードってある？

「えーとね、ケンカを止めに入ったときに胸をさわられるシーンがあるんですけど、イヤだなあって思って、私、タオルを胸に巻いたんですね。そしたら、おすもうさんみたいになっちゃって(笑)。それで、パン屋さんでココアパンを買ってきて、それを胸にしたんです(笑)。おかげで、すごいデカパイ!!(笑)映画、期待して見てネ！」

●RADIO INFORMATION

典子ちゃんのカワイイおしゃべりが聞けるこの番組。番組を作るのはキミたちだぞ！　じゃんじゃんハガキを出そうね。ハガキの内容は、勉強のこと、音楽のこと、身近なことなんでもＯＫ。「〝正しい〟おハガキコーナー」にも忘れずに。あて先は番組で紹介してくれるよ。聞いてネ。

撮影／天児秀司

●はみだし情報……典子ちゃんの主演映画『ザ・サムライ』が2月22日に公開決定!!　なお、新曲も2月26日(予定)に出るぞ。期待ネ。

フレッシュ・アイドルに大接近!!

★ポニーテールはふり向かない　(TBS系・土曜夜9時)に出演中!!

榎田路子（飯倉由起子役）



鶴見さんのパンツ姿をジーッと見てしまいましたっ！

伊藤かずえ、松村雄基、それに母親役・梶芽衣子、父親役・高橋昌也など、ベテランの役者さんたちに囲まれて、新人ながらもキラッと光る演技が注目！　の路子ちゃん。そんな彼女の素顔にググッとアタックしたぞ!!



▶「6月ぐらいまではドラマの仕事。それ以降は歌のほうも」という路子ちゃん。要注目!!

撮影／福家久仁子

暗いイメージで見られるけれど、ホントは明るいよ

──路子ちゃんが演じてる由起子の役がらって暗～いイメージだけど、演じていてどお？

「地でやれます……なんてね(笑)。でもホントは正反対。由起子って、しつこい女の子で、泣いてばっかりいるでしょ。だけど、私自身は、あっけらかんとしていて、物ごとにあんまりこだわらない性格なんです。それに、明るいほうだし……」

──撮影中の楽しいエピソードを教えてよ。

「撮影中じゃないんですけどね、控え室でスゴイことがあったんですよ。もう、ビックリすから、ヨロシク頼みます』だって(笑)。おかげで、すごい大ヒンシュク者でしたよ。これから仕事に行くのに、朝帰りにまちがわれちゃって、まわりの人はジロジロ見るし(笑)」

さて、そんな苦労の連続の路子ちゃんだけど、今後は出番もふえてますます大ハッスル。しっかり応援しようぜ!!

これから仕事なのに、朝帰りとまちがわれちゃって…

──ところで、今、いちばんつらいことは何？

「う～ん、やっぱり朝が早いことかなぁ……。この前ね、朝5時30分ごろ、新宿駅のホームで電車を待っていたら、こんなことがあったんです。ヘンなオジサンが近寄ってきてね、『親が心配するから、早く家に帰んな！』っていうんです。それでね、私が電車に乗ったら、近くにいた人に、今度は『この子は私の孫ですから、ヨロシク頼みます』だって(笑)。おかげで、すごい大ヒンシュク者でしたよ。これから仕事に行くのに、朝帰りにまちがわれちゃって、まわりの人はジロジロ見るし(笑)」

さて、そんな苦労の連続の路子ちゃんだけど、今後は出番もふえてますます大ハッスル。しっかり応援しようぜ!!



ソロはちょっぴり不安……でも、おニャン子式発声法でガンバルぞ

クニナマではありません!! さゆりちゃんって呼んでね

〝新サユリスト〟誕生か!?　ともいわれるくらい、おニャン子クラブのなかでもマジマジ注目美少女の国生さゆりクン。2月1日には『バレンタイン・キッス』(作詞はやっぱシ秋元康！)でソロデビューの予定だチョンマゲ。

──いきなりだけど、珍らしい名前だなっと。

「1度聞いたら忘れない!?　でも、呼びすてにされやすい名前らしくて、ひどいのになると『くになまーっ』って、ひどいでしょ」

──さてコクショウさん、いよっいよですね!!

「ハイ。いままではおニャン子で歌ってきて16分の1でよかったんですけど……、ふりと歌が同時できるかすっごく不安ですねェ」



この間の運動会では〝裏切り者〟として活躍しました

──そこは、おニャン子一の大声の持ち主のコクショウさんなら……ダイジョービだよ。

「おニャン子式ハッセー法つうのがあるんですよ。横一列にならんで、みんなで『おかーさあーん』って叫ぶの。スタジオ中響くの」

──フニャ!!　で、もともと歌手志望？

「ホントーは体育の先生になりたかったですね。陸上やってて広島県で2位になったこともあるんですよっ。だから、この間の『レコード会社対抗運動会』では大ハッスル。でも、CBSソニー代表としてでたんだけど、おニャン子のメンバーはキャニオンでしょ。たまたま、席が隣だったから、キャニオンのほうに遊びにいってたの。そしたらCBSソニーの人たちから〝裏切り者〟っていわれちゃった！」



▶その子ちゃんをはじめ、おニャン子の仲間は「がんばってね」って応援してくれます。

★おニャン子クラブから第5弾ミサイル発射!!

国生さゆり（こくしょう）

撮影／イシグロ マサハル

●はみだし情報…斉藤由貴ちゃんが4月からNHKの朝の顔に。テレビ小説『はね駒(こんま)』で、明治時代の女性記者の役だよ。

TV ネットワーク

おニャン子に続け！ 大阪からいちごちゃん登場





▲「You ごはんまだ？」(朝日放送・月～木の夕方５時より)

オーット、出ましたっ!! 関東のおニャン子たちの強力なライバル、関西の９人の美少女軍団ICHIGOちゃん。彼女たちのデビュー曲『誰もICHIGOがわからない』は、モチ、もう聞いたよね。おニャン子たちもたじろぐキャピキャピ度満点のこの曲、大ヒットするぜ。



▲共演は藤原理恵ちゃん、新人の紘川淳(ひろかわ じゅん)ちゃんだ。

撮影／福家久仁子

まぶし!! セーラー服

石野陽子ちゃん主演の『セーラー服通り』(TBS系・夜8時)が１月10日から登場だ。

マンガだぁーい好きの高校１年生トリオの物語。「姉貴分で悪くいえばおせっかいな子の役だけど、大好きなキャラクターで楽しくやれそう」とヨースケ。ドラマのために髪を切ったよ。



▲ヒロキ＆たけしの作家陣は秋元康(詞)＋芹沢廣明(曲)の強力コンビ！

超人気デュオ誕生

いまや、この番組を見なければ死んでしまう!? とまでいわれているくらいイジョー人気なのが『天才・たけしの元気が出るテレビ!!』"卒業の想い出作ります"といったタイムリーな企画や宇宙旅行への招待、プロレスラー養成などオモシロ企画がズラリ。１月21日には話題のデュオ、ヒロキ＆たけしのシングルも!!

やったぜ美奈子！ 武道館!!

人気、実力とも、新人ではダントツの本田美奈子ちゃんが、12月７日、なんとデビュー後たった７ヵ月あまりで武道館コンサートを実現させたゾ!! 観客は、もちギッシリ１万人。そんなモノスゴイお客さんたちの前で、熱唱する美奈子ちゃん。ラスト数曲では、うれし涙をキラリ。大感動のステージだったよ。



本田美奈子

撮影／林久平

この冬、コンサート＆イベントに完全燃焼！

アイドルトピックス

ひろ子、国技館で堂々の土俵入り



「この映画は私の宝物です」というほど、ひろ子ちゃんがのっちゃってる『野蛮人のように』は大好評公開中だね。その完成記念フェスティバル "薬師丸ひろ子IN国技館"



薬師丸ひろ子

がさる11月28日に行なわれたぜい。

ゲストには川島透監督、柴田恭兵さんはもちろん、小錦関(うっ)も登場したり、会場をうめた約１万人のファンを巻き込んでの大ジャンケン大会などのモリモリあがり。とくにミニ・コンサートのアンコール曲『セーラー服と機関銃』は最高だったよ。ごっつぁんス。

撮影／渡辺一弘

NEW DISK

秀美の呪文をといて！

見るたびにキレイになって、いったいどこまで美しくなるんだろうと、逆に不安にさせてしまう石川秀美ちゃんのニューアルバムのタイトルは『Ｉ』。



大ヒット曲『愛の呪文』のニュー・バージョンをはじめ全体的に凝った音づくり。2,800円(ＲＣＡ)

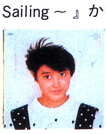
放課後、中山は恋人に

"10の恋のゲーム"。中山美穂ちゃんの待望の第２弾アルバム『ＡＦＴＥＲ・ＳＣＨＯＯＬ』はそんなイメージが、ピッタシ！ 自分はどのタイプの恋をしようかと想像しながら聴こうね。美穂ちゃんのボーカルもＵＰしてバッチリ。好きっ!!2,800円(Ｋ)



洋子のすべてがわかる

歌唱力バツグンの荻野目洋子ちゃんのベストアルバム『荻野目洋子 ザ・ベスト』は、デビュー曲『未来航海～Sailing～』から新曲『ダンシング・ヒーロー』までの12曲入り。とくに『無国籍ロマンス』はいまでも新鮮で感動的だ。2,800円(Ｖ)



ミッチョン涙のライブ

『ミ・ヨ・コ フレンドシップ・コンサート'85』は、昨年の10月13日、東京芝の郵便貯金ホールで行なわれたミッチョンのファースト・コンサートのライブ盤。ラストでの涙、涙の熱唱に、大感激だ。10年後、改めて聴き返したい１枚ね。2,800円(ＴＥ)



気になるあの娘



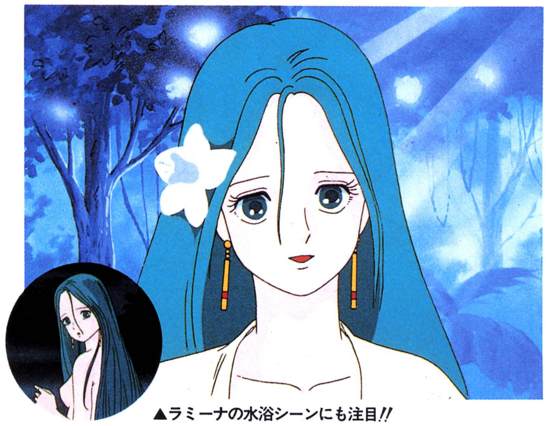
素顔をゆっくり見せてくれ！

そのカワユイ顔が瞬間しか見れなくて、グヤジー思いをするＳ＆Ｂ食品『カップサラダ』のＣＭ。その美少女の名前は斉藤史奈(ふみな)ちゃん。昭和45年９月９日生まれ。すでにＬＰ『美少女』で美少女10人のひとりとして歌声を披ろうずみ。春にはシングルデビュー。レターは、〒107 東京都港区赤坂２－８－15オリエントニュー赤坂604号 ヒラタオフィスまで。

●はみだし情報…安田成美ちゃん主演の青春ドラマが１月10日スタート。タイトルは『親にはナイショで…』(ＴＢＳ系・夜９時)

ORIGINAL アニメ

【ラブ・ポジション】
緑の髪の謎の美少女、ラミーナにドッキン♡


▲ラミーナの水浴シーンにも注目!!

76年ぶりに地球に大接近するハレー彗星。そのハレー彗星の謎を手塚治虫流の物語にするとこうなる、というのが『ラブ・ポジションーハレー伝説』だ。もっとも手塚氏は原作のみで、キャラクターデザインを担当した「いんどり小屋」という集団が、このアニメのデキを大きく左右したといってい


◀須春（すばる）の恋人、由美もなかなかイカシてる

い。結果はみごと成功で、ラミーナ（ハレーからの使者）、須春（すばる）（主人公のハーフの青年）、由美（その恋人）たちのキャラクターが、アニメに生命を吹きこんだ。とくに、妖精的な存在のラミーナの表情やしぐさなどには、アニメーターたちの苦労がしのばれるのだ。ザンバというムチャクチャ兇悪なレプリカントも、ちょっと典型的すぎる気もするけど、物語をおおいに盛りあげているしね。

魅力的なキャラクター以外にも、メリハリのきいたストーリー展開、〝見せ場〞を数多く用意した構成など、93分間ずっと画面にくぎづけの作品だ。監督の井内秀治氏によると「とにかく娯楽性豊かなアニメにしようと努力した」ということ。全体を通して手塚的な深遠なテーマが、キャラクターの魅力やアクションシーンなどに少々かすんでしまっている印象もあるけど、エンターテイメントということでは、文句なし！

ところで、このアニメでもうひとつ注目したいのが、主題歌を歌うと同時に、ラミーナの声を出している長山洋子ちゃん。アニメの仕事は初めてだという彼女、「アフレコの時いちばん苦労したのはアッ、とか、ウッ、とかの声を出す時」だったそうな。セリフはあんまりないけど、ラミーナのけがれない透明なイメージに、洋子ちゃんの声がとっても似合ってる。（93分12800円パック・イン・ビデオ）



◀主題歌「素顔のままで」も好評発売中。（V）700円

【ドリームハンター麗夢】
生まれ変わったレムが怪奇世界で大活躍！



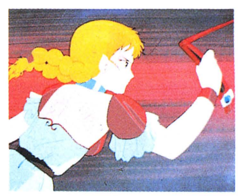
またまたとびっきりの美少女が出現！　彼女の名は麗夢（レム）、秘密探偵の女のコだ。じつはこの『ドリームハンター麗夢』、以前に「悪夢の大魔王編」があって、成人向アニメだった。ところが、麗夢のキャラクターがかわいいと予想以上の反響を呼んだために、第２作にあたるこの「惨夢・甦る死神博士編」は、一般向けとして製作されたというわけ。めでたし、めでたし。


▲麗夢の敵、死神博士は、美少女たちを夢の中で次々に惨殺していく悪い奴。

愛くるしい麗夢が全編にわたって活躍するのが、このアニメの最大の見どころだけど、ホラー色を強く打ち出している点も見落とせない。他人の悪夢の中に入ったレムが、身の毛もよだつような魔人たちと戦うシーンなんか、こわさとかわいさが交錯してる。（40分12800円　オレンジビデオハウス）

【吸血鬼ハンターD】
スリリングな展開のA級SFアクション

最近メキメキ人気が高まってきたＳＦ作家菊地秀行の原作を、『銀河漂流バイファム』、『北斗の拳』などのアニメーター芦田豊雄が監督して生まれたのが、オリジナルアニメ『吸血鬼（バンパイア）ハンターＤ』だ。キャラクターデザインを、ＳＦファンタジーイラストの第一人者、天野喜孝が担当していることもあり、ひと味違ったホラー・スペクタルの世界を楽しめる。映像の鮮烈さやスピード感、それを引きたてるヴィジュアルな音楽（ＴＭ　ＮＥＴＷＯＲＫ）など、とてもスマートに仕上がったアニメだ。ちなみに主人公Ｄは、人間と吸血鬼との混血児。（80分12800円　ＥＰＩＣ・ソニー）

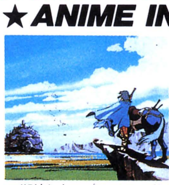






◀吸血鬼以外にも、火炎竜、霧魔、拷零無（ゴーレム!!）などのさまざまな妖魔が登場する。

★ANIME INFORMETION


▲期待したい『アモン・サーガ』

徳間書店から発売中のコミック、『アモン・サーガ』（夢枕獏&天野喜孝）がオリジナル・アニメになるぞ。周囲が５㎞もある巨大な亀の甲羅の上に築かれた、移動都市ヴァルヒスや、物語全体の舞台になる草原海（グランモール）などを、アニメとしてどう料理してくれるか、今から楽しみなところ。壮大なヒロイックファンタジーになるように期待していたい。（３月21日発売予定　東映）

もうひとつは、おなじみ『ダーティー・ペア』のビデオ版オリジナル『ダーティーペアの大勝負　ノーランディアの謎』　ケイとユリの２人を待ちうける奇怪な出来事の数々……。ＴＶ版にくらべると、ぐっと大人っぽくなった彼女らが見れる。（55分　9800円　バンダイ）


▲しびれるカッコよさ!!

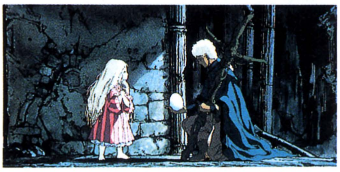


 ●はみだし情報……１月25日大映から出る少年ドラマビデオ『星空のむこうの国』に注目！　詳細は次号で。

【天使のたまご】

たまごのなかには、何が入っている？





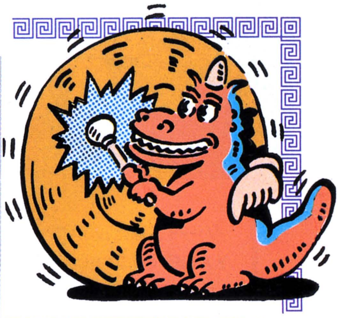


▲画面は黒を基調にしたもので、少女や少年の白っぽい髪、鳥の羽毛などとのコントラストが印象的。なお少年の声を出しているのは、根津甚八。

たそがれの光景を、窓から少女がが見つめているというシーンで、このアニメははじまる。〈方舟〉の中にひとりで住んでいる少女。少女が大切にしている1個のたまご。たまごがかえって〝鳥〟(天使)になると彼女は信じている。廃虚のような無人の街。石畳の上をゆらめく巨大な魚たちの影。その魚を漁ろうとするいるはずのない影の人間たち。そして、少女は少年に出会う。少年は〝鳥〟を見たという記憶をたよりに放浪していたのだ。「鳥なんか、はじめからいなかったのかもしれない」と少年は言う……。

押井守（原案・絵コンテ・監督）、天野喜孝（原案・アートディレクション）をはじめとする一流スタッフたちが、もてる力をフルに注ぎこんだ意欲作が、この『天使のたまご』だ。登場人物が少女と少年のふたりだけ（影をのぞいて）というシンプルさが、寓話的色合いを強めている。映像の完成度は、全背景にセルを重ねるという手法をとったというほどのすごさだ。テーマは一見、難解に思えるけど、『うる星・ビューティフル〜』のそれをさらに純化して、抽象化したものだと考えれば、すんなり受け入れられるはず。とにかくこの作品、いろんな意味でエポックメイキング的な作品になることはまちがいない。

押井守のメッセージ



プロフィール

（おしい まもる）S26年8月、東京生まれ 映画『うる星』2本、『ダロス』などの監督をつとめる



◀12800円 徳間書店 『天使のたまご』75分

「まずなんにも考えずに、素直に観てほしいですね。この作品には、僕がいま考えていることをすべていれてあります。言葉になる以前の根源的な感情、どこかで救いを求めていたり、他人の訪れを待っているというような…。人が生きていることの全体性みたいなのを、出会いを通して描いてみたかったんです。監督としていちばん気をくばったのは表現のボルテージを異常なまでに高めること。映像の密度を可能な限り濃くすることや、音だけでも何かを主張できるようにと。この作品は、見る人それぞれの感性によって、違うイメージが残るはずですよ」

COMIC

ジャケット・サイズの美少女イラスト集が出た！

〝少女の感性を描き哲学する〟作風で人気のある自称〝コミック界の河合その子〟白倉由美ちゃんの、第3作品集はなんとアルバム(!?)だ。というのは、彼女がこれまで描いてきた作品世界の中から11人を選んでイラストは、すべてLPレコード・サイズ。しかも全点、セーラー服や運動着などのスクール・アイテムをまとった美少女キャラクターというから、2次コンBOYにはこたえられないね。

さらに『文芸』出身で気鋭の小説家、川西蘭がコピーライターとして参加。ライナーノーツに、由美ちゃんの作品をイメージした短編小説を発表しているのにも注目したい。



◀『学園少女 砂緒』白夜書房 1200円 〝すなお〟と読む。テーマは〝男の子に届かない女の子の想い〟!!

TV・バグ&隠れキャラ・インタビュー

綾小路小百合

とびっきり個性的な声で声優も夢じゃないゾ！



日本テレビの土曜の深夜番組『TV海賊チャンネル』で、突然、「お待たせしましたァ」の声とともに現われるユニークなキャラの女のコ。彼女が、綾小路小百合クンなのだ。

「最初は、日テレのパーラーにつとめてたんです。それで、たまたま『海賊〜』のスタッフ会議室にコーヒーを出前に行って、『お待ちどうさまでえ一す』っていったら、スタッフがコケちゃって（笑）」

フシギなめぐり合わせというか、小百合クンは、それからしばらくして『海賊〜』のレギュラーに抜てきされたというわけ。「あの番組って生放送なんだけど、お客さんもいないですし、TVに出てるっていう実感があんまりないんですよぉ」と小百合クン。生放送は、ほとんどが台本どおりに進んで、彼女も順調にセリフをこなしてるけど、1度ハプニングがあったそうだ。

「泉谷しげるさんがゲストで出てたんです。わたしは泉谷さんの前に立って、台本通り何かを読んでたら、いきなり泉谷さんにけとばされて(笑)。なんか酔っ払ってたみたいだった。そのときは、思わず涙がでちゃいましたけど」

さて小百合クンは、実はアニメの声優を志望している。高校時代は家に帰ればチャンネルを回して、アニメ番組びたりだったのだ。とくに好きだったのが、『魔法のプリンセス・ミンキーモモ』うーん、何となくわかるような気もしますねえ。最近の番組では、『超獣機神ダンクーガ』がお気に入りとのこと。

「もし声優になれたら、人間の声じゃなくて、妖精とか風とかの声を出してみたいです」とニコニコ話す小百合クン。最近凝ってるのは、カラオケスナックで加山雄三の「君といつまでも」を思いっきり歌うことだって。

〈プロフィール〉本名・小島由香里・S40年6月10日東京生まれ　血液型B型



▲「豊島園プール」のCMの声も彼女だ。

撮影／蒲生晴夫

●文中のレコード会社略号　キャニオン（CA）　RCA(RCA)　ビクター(V)　キング(K)　テイチク(TE)　コロンビア（CO）

MOVIE

【バタリアン】

怖いけどうんと楽しい!!〈スラップ・ホラー〉誕生

〝ハーイ、あたしオバンバ。そんな顔で見ないでよ。あたしだって昔はキレイだったんだからね。なのに、へんな博士がへんな薬をつくるもんだから、死ねないカラダになっちゃってんだよ。ううっ。また脊髄（せきずい）がうずきだしたよ。あたしのカワイイ脊髄……。あんた、助けておくれよ。〟

オバンバさん、だいじょうぶですか？　わたしはまったくびっくりしました。バイオＳＦＸによって誕生した、〈ニューホラーキャラクター〉の数々。今までのフォーム・ラテックスよりうんとキモチ悪い生々しさは、1000以上ものバイオ素材でできてるから、とっても精巧で不気味!!　あの『エイリアン』『スペース・バンパイア』の脚本を手がけたダン・オバノンが監督・ＳＦＸ総指揮を担当。ＵＣＬＡ生態学研究所を始めとする種々の研究機関をスタッフにしたがえて、より本物っぽいキャラを作ることに成功したんだ。脊髄がカワイイ〈オバンバ〉、ネバネバの〈タールマン〉(アメリカではキャラＴシャツが大人気)、死ぬのを忘れた超生命体〈ハーゲンタフ〉など、怖いだけじゃなく愉快なキャラもいっぱい登場。本物のミイラも出演してるらしいよ。

東宝東和配給１月公開予定



▲〝あんた、何してんのよ。見に来なかったら、頭かむからね!!〟



ひろコのおしゃべりシアター

食べることはおもしろい『タンポポ』

おまちかね『お葬式』に続く、伊丹十三第２回監督作品『タンポポ』が拡大ロードショウのはこびとなりました。

〝これはラーメン・ウェスタンだ！〟と監督みずから宣言して話題になっていた『タンポポ』は、『シェーン』のラーメン屋さん版のようなストーリーで、流れ者のタンクローリーのドライバーが、さびれたラーメン屋の美しい未亡人に惹かれるまま、そのラーメン屋を町一番の店に作り直して、去ってゆく……という単純明快なストーリーなのですが……。実は、これにからむ〈食べ物〉の数々がスゴイのです。100ばかりのシーンの中で、食べ物が出てくるシーンが60シーン。出てくる食べ物は100種類を超えるという迫力。しかも、完全調理済だけでなく、素材のまんまの食べ物に対する追求のしかたは、官能的で〈食欲〉という意味を再認識してしまいます。中でもいちばん気持ちワルイのが〈卵の黄身の口移し〉。このほか〈禁じられたソフトクリーム〉〈亡き妻の最後のチャーハン〉など13の奇想天外な食べ物のエピソードが織りこまれています。映画が終わって、ひろコが狂おしくラーメンを食べたくなったかどうかは、ここではふれません。うーっ、ごちそうさまっ！

１月25日全国東宝系公開



▲まぁ、キミも１杯食べていきなさい。

【餓鬼魂】

見終えた後に、恐怖が残る

円谷プロいまだ健在なり、と認識させてくれるホラービデオが出た。餓鬼魂（がきだま）というのは、人間にとりついて成長する餓鬼の幼虫。餓鬼魂にとりつかれた人間は、異常な食欲を示すようになり、やがてその人間からの口からは餓鬼が生まれ……

16㎜フィルムで５時間ぶん撮影したというこのビデオの最大の「売り」は、〝餓鬼〟のブキミさだ。「エイリアン」ほどの圧倒的な異物感と違い、人間に近く妖怪じみてるところが逆におそろしい。原作は夢枕獏で、もともとは15分ものののＴＶドラマの台本として書き下ろしたものという。(54分12800円　東芝映像ソフト)



▲このシーンは役者本人のマスク取りをして製作したダミー人形だ。



▲餓鬼の口の開閉はＲ・Ｃ



▲制作中の餓鬼

【笑激の館】

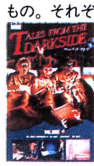
ホラー大好き人間なんだけど、たまには笑ってみたいヨ、という人におすすめなのがこのビデオ。なにしろ全篇ホラー映画（ＳＦもある）のパロディで、これ見て何回笑えるかで、どのくらいの〝通〟なのかわかるくらいだからね。(91分 12800円 東映)



◀ＥＴ、エイリアンなどのパロディー！

【フロム・ザ・ダークサイド】

このシリーズは、昨年アメリカでＴＶ放映されたもの。それぞれ30分ものの話だけど、デキのほうは、ＴＶものとは思えないほど高い。この第４巻は、どれも精神的にじわじわと迫ってくる恐怖を描いている。各３話収録。(74分　10800円　エンバシー)



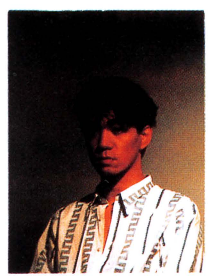
◀製作総指揮は、ホラーの帝王ロメロ

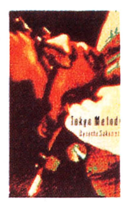
【血肉の花】

怪奇漫画家、日野日出志がはじめてメガホンをとってスプラッタービデオを作った。あまりの凄惨（せいさん）さのため、画面を見せられないくらいの耽美、血みどろの〝極地〟がくりひろげられている。(45分　12800円　オレンジビデオハウス)

めいっぱいサービスしてる教授の東京的日常

フランスのＴＶ局が、教授紹介のために作った60分のドキュメンタリー。インタビューや『音楽図鑑』制作現場の模様などと同時に、西洋的なものと日本的なものが混だくしている東京がそう入され、なかなか飽きさせない構成になっている。「戦メリ」のボウイとの抱ようシーン、ＹＭＯの散解コンサートなども入ってるよ。(ポニー9800円)



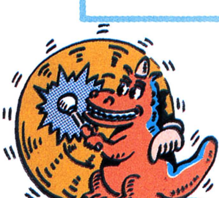


▲坂本龍一『ＴＯＫＹＯ　ＭＥＬＯＤＹ』

サントラ一番

アニメ「吸血鬼ハンターＤ」のサントラが入ってるＴＭ ネットワークの12インチ盤『YOUR SONG』(ＥＳ)がおもしろい。封入されてるカラーステッカーをジャケットに貼ってそれぞれ独自のジャケットが作れるというもの。曲はもちろんＧＯＯＤ!!





●はみだし情報…『血肉の花』のコワサは、背筋がゾクッてもんじゃない。本当に気持ち悪くてコワイものって、正視できないよ。

DRAGON INTERVIEW

高橋由美子





スプラッター・ムービーに出たセーラー服美少女の感触は!?

前号で紹介した楳図かずお原作、早川光監督のビデオ・ホラー「うばわれた心臓」(45分バンダイ9,800円)の主人公は、2人の女子高生だ。そのうちのひとり、親友から移植された心臓をうばわれる役が、彼女、高橋由美子ちゃんだ。S45年10月13日生まれの中学3年生で、役者だけじゃなくCMのモデルとしても活躍してる。

――SFXとはいえ心臓をにぎったり、血みどろになって、気持ち悪くない?

「演技してるときはそうでもないけど、ビデオで見ると気持ち悪ーいって感じですね。でももっとさわっとけばよかった(笑)」

――この仕事はいつから?

「小6で事務所のオーディションに受かってからです。やっぱり、女優になることに、ずっと憧れてますからね」

――自分でちばん大事にしてることは?

「人からよく落ちついてるっていわれるんですよ。だから、かえってそれを大事にしたいなっと思ってるんです。あと、個性的でありたいなってことと」

――どんなふうに個性的だと思う?

「(笑)それなんですけどね、考えちゃう。うーん、声かな。ほかには特別ないです」

――好きな男のこいる?

「(笑)それなんですけどね、初恋以降ないんです。初恋は小5の頃だから、それっきり。どうしても、同世代の男のコって幼なく見えて。友だちが男のコにキャーキャーいってると〝どこがいいのー!?くだらない〟とかいっていっつもひんしゅくかってる(笑)」

青春映画を見てると、アイドルの演技ベタにいつも目がいってしまうという由美子ちゃん。ビデオのナレーションで聞かせてくれたチャーミングな声が、とっても印象的なインタビューでした。

◀とてもホラー映画とは思えないセーラー服少女!!



◀ドラマ「妻たちの課外授業」(日本テレビ系)にも出演してるよ。見逃さないように!



◀映画のBGMになったサティの曲も彼女が弾いている「本当に好きなのショパンですけどね」

撮影/蒲生晴夫

DISK REVIEW

御意見無用の極悪パワー!!

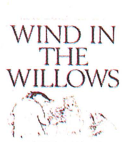


▲ダンプ松本『極悪』(V) 2000円 MAJIバラードも入ってる

「誰も最初はわかってくれないんだ」とかいわないで、本物の極悪を通してくれればこのアルバムみたいに本物のハードロック・クィーンが誕生するんだけどな。美しすぎる悪のフラワーパワーが、さく烈する全6曲。同志、ブル中野、コンドル斎藤も参加!!

名作童話をレコードで!

英国の児童文学作家ケネス・グレアムの「たのしい川べ」(岩波書店)をあのリンゴ・スターの息子ザック・スターキーとエディ・ハーディンが合作。動物メルヘンのやさしい世界が、そのままロック・ミュージカルになっている。吟遊詩人ドノバンの弾き語りが泣かせる。



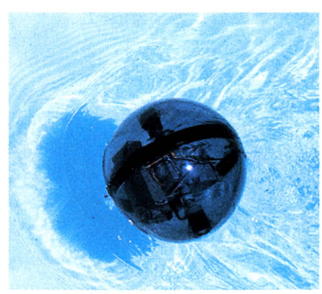
▲『風物語』(K) 2800円 女のコのプレゼントに!

ROBOT EYES

ラジコンで前後左右、自由自在 その名もドラゴンボール!!

ロボットではないけど、動きが自由自在という点では、どんなロボットにも負けないのが、このドラゴンボール。なんとポリカーボネイト製の直径20センチの球体が、リモコンで前後左右どのようにも動いちゃうのだ。しかも写真のように水の上でもスイスイ動く水陸両用。半径50メートル以内ならどのようにも操縦可能だ。

球は黒っぽく透明で、中にはモーター、電池、受信装置が入っている。ラジコンの操作で内部の装置の重心が変わることによって、球体自身が転がるしくみだ。左右に曲がるのも重心を動かすことによるので、操作は多少慣れないとむずかしいが、思いどおりにコロコロ転がるさまは、ラジコン・マニアならずとも心おどるというもの。



このドラゴンボール、アイデアはアメリカ人で製作は日本人。すでにアメリカでも売り出されていて人気を集めているという。ボーリングなんかに使うと、はずれてもストライク確実!!だもんね。広い場所だと鬼ごっこや、友だちとレースもできそうだ。

衝撃にもかなり耐えられるということで、机の上から落ちた程度ではこわれないのがうれしい。最高秒速は、約10メートル。時速にするとなんと36キロだ。本体、リモコンとも電池式だけど、ニッカド充実もできるよ。



▲「ドラゴンボール」15,000円 問い合わせは新正工業(☎03-619-2018)まで。

●はみだし情報…高橋由美子ちゃんのサイズをこっそり教えちゃおう。身長159.4・B78・W60・H90でーす。

秘密探索シリーズII
“駄菓子クジの極意つきとめたり!!”

「ファミコン・ゲームに必勝法があるんだから、駄菓子クジにも〝HOW TO WIN〟はないのだろうか？」という読者様のお便りが、編集部に届いた。まさか駄菓子クジを知らない読者は、いないと思うが、念のために説明すると、駄菓子屋もしくはお祭りの縁日に売っているクジ引き菓子（おもちゃ）で、当たるとその場で豪華景品がもらえるというシステムを持ったもの（ゲーム）のことだ。

わが秘密探索部では、綿密なるロケーションを行ない、さっそく調査隊を派遣したのである。

さて、最初に着いたのは東京・池袋サンシャインビルのふもと、日ノ出商店街に戦前からある老舗「加藤さん」だ。看板はとくにないが、子どもたちはみんな「加藤さん」と呼ぶ。そこの2代目のおばさんに話をうかがった。まず、問屋から来た〝当てもん〟のセットは、最初当たりクジばかり区分けしてあるそうである。それを適当にハズレの中に混ぜるのだが、ただし最後まで1等や2等がなくならないようにしておくそうだ。つまり最後の1枚の人は、必ず当たるということである。

はたして必勝法は？「あるんですよ！　当てるコは必ず当てますからね。そのコに聞けばわかりますよ。あるいは、問屋さんならもっとくわしいかもしれませんね」なるほど。おばさんのすすめにしたがって、東京最大の駄菓子問屋街・日暮里に調査隊はむかったのである。



◀まだ切り離されてないクジ。左上の3つが、1～3等の当たりクジ



◀フィリックスの顔も、よーく見ると、当たりは微妙に違っている!?

ある、ある。おもちゃ屋と菓子屋が合体したような問屋が10数軒ならんでいる。「ナカヤ」のおばさんは鼻唄をうたいながら、こう語ってくれた。

「〝当てもん〟の必勝法？　もうおそろしいぐらいよく当たるコがいるよ。駄菓子屋アラシと呼んでるけどね。やっぱしね、よく研究してるんだよ。つまり、印刷の色の違い、ホッチキスの止めぐあいの違い、そこらのもうハリの目ぐらいの微妙な違いを、彼らは見分けるんだねえ。やっぱり、本職(！)の子どもは目の色が違うから」

そーか！　駄菓子屋クジの必勝法をつきとめたり!!　ようするに、よーく観察し、多数派でないものを見極めることだ。それこそ〝当たり〟である。シンプルで、非常な集中力と鋭いカンが必要とされそうだ。が、不可能なことではない。

うーん、これでまたひとつ、ヒミツを解いてしまった。感動にむせぶ隊員らの目には、日暮里の夕陽が大きく輝いているのだった。

（協力／東京駄菓子倶楽部）



▲池袋の駄菓子屋「加藤さん」　おばさんはとても気さくな人だ。



▲日暮里の駄菓子問屋街にある「ナカヤ」。女子高生も買いにくる!!

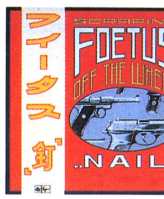
撮影／林久平

LIVE FOETUS フィータス
豚の王国テーマが高らかに!!



ヒップホップの手法を緻密でしかも巧妙にちりばめ、しかもパンクに仕上げるオーストラリア出身でヨーロッパで活躍するジム・フィータスが初来日を果たした。ほぼ同時に2ndアルバム『釘』も発売されたが、さらにとぎすまされたハイエナジーのメタルビートがさえわたってるできばえだ。

ステージは郊外の自動車工場を改造したようなライブハウス、スーパーロフト。狂気の殺人事件といったかんじのなんともいえない映画が、ステージに写された後、フィータスが金属バットをふりまわして登場。



◀ジム・フィータス『釘』(CO) 2,500円

音はカラオケながら、ヘヴィーなボーカル・スタイル。曲は新譜よりの選曲が中心で、自滅しそうな自己との戦いをテーマに、混とんと腐臭に満ちた現代への壮大なレクイエムといった内容だ。

〝転換期を迎えた英国ロック・シーンの救世主〟と音楽雑誌でさわがれただけに、せまいロフトには細野晴臣、越美晴、大竹伸朗などの姿もあった。これからの活躍が期待される。

撮影／渡辺一弘

ミニカー・マニアになる法　その2
キミも極めてみないか!!　庵跡功（ミニカー評論家）

トミカは手頃に買えるということで、子供のオモチャとしても普及している。君らの中にも「そーいえば、持ってたな」という人も少なくないはず。このありふれたトミカこそ、実は、小スケールのミニカーの中では、品質的にも世界の最高水準にランクされるNo.1のブランドなのだ。



▲ずらりと並んだF-20-1VWビートルのバリエーション。このほかにもまだあるのだ。

現在トミカは、全120車種。とくに主力となる乗用車モデルなどは、バリエーション（色違い、ホイール形状違い）が豊富で、多いものは1車種で20種類を超えるものもある。バリエーションの中には、短期間で姿を消すものもあり、しかも新製品が発売されるたびに、絶版車がふえていくのだ。当然、絶版車の中でもとくに入手困難な色のモデルとか出てくる。トミカ・コレクターたち（ちなみに筆者は途中で挫折した！）は、絶版車がプレミアつきで売られている専門店を目の色変えて巡るのである。



●はみだし情報…秘密探索部では、調査してもらいたいヒミツを募集している。「ノラネコのすみかはどこか？」などなんでもOKだ！

おもしろマジメにサイエンス!

赤塚不二夫のニャロメシリーズ

ニャロメのおもしろ生命科学教室

生命の秘密が分かった!きみと同じ人間も作れちゃうかもね。
このままどんどん発達したら、どうなるんニャ?

解説・理学博士 大島泰郎

ニャロメのおもしろ数学教室

数字のルーツは?いろんな公式はなぜできたのかニャ?
ニャロメに教えてもらって算数大好き人間に変身!

解説・数学者 矢野健太郎

ニャロメのおもしろ性教室

赤チャンはどこから生まれるか知っているかニャ。
エッチじゃない、とても大切な事がいっぱいなのだニャロメ。

解説・医学博士 志賀 貢

ニャロメのおもしろ宇宙論

宇宙の形は?ブラックホールって?ニャロメといっしょに宇宙へ飛びだそう!宇宙博士になっちゃうのだ!!

解説・東大教授 小尾信彌

定価 各340円

続刊 ニャロメの
おもしろコンピュータ探険
おもしろ体の不思議探険



角川文庫

●角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

お年玉。

角川文庫

おやすみ、テディ・ベア 上・下



赤川次郎 爆弾入りの熊のぬいぐるみ、次は誰の手に……？ 定価各340円



ウィークエンド・シャッフル

筒井康隆 シュールでスラプスティックな十三の傑作。 定価380円

太陽の世界 8 悪魔の誕生



半村 良 新しい悪魔を迎えたラ・ムーの未来は一。激動の第8巻。 定価380円
●既刊①〜⑦発売中！



漂流教室 3 黒死篇

楳図かずお原作
風見 潤 著 異次元に孤立した少年たちを襲う戦慄の恐怖！ 定価380円
●既刊①②発売中！

天界の狂戦士



川又千秋 天帝（ムーン・ロード）への復讐に起（た）つサイボーグ超戦士・雷（ライ）。冒険ＳＦ！ 定価420円



あたしがママよ

岬 兄悟 あたし、ゴジラさんの赤ちゃんをみごもっちゃった。 定価420円

流され者 全六巻

角川映画化決定



羽山信樹 スーパーヒーロー壬生宗十郎の壮大な野望と愛の悲劇。定価 ①⑥490円 ②〜⑤460円



果汁120パーセント

本田美奈子 定価460円

フレッシュ度120パーセント！ 美奈子・チャンの初エッセイ集。

きみもシンセ自



遂に誕生!!
コンピュータエイジのための
速習シンセサイザー通信講座
古山俊一先生執筆・指導

チョット大たんかもしれないが、結論から先に言ってしまおう。「メカ音痴だからシンセは出来そうもない」と思っているきみにも、『ライディーン』や『シルクロード』が古山俊一先生指導の画期的な通信レッスンで、完璧にサウンド・ワークできると。

ドライビング感覚で楽しむ。それがシンセだ!!

MY SOUND

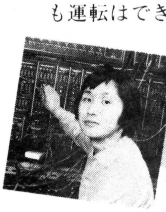
きみもよく知っているようにシンセは今や、現代音楽に欠かせない楽器になっている。CMやニュース番組、アニメのテーマミュージック、ライブなど、とにかく耳にしないことはない。ところが、こんなにポピュラーな楽器なのに、ひと昔前、楽器の主役だったエレキギター(懐かしい言葉だ)のように、誰もが気軽に手にしているとはいえない。シンセというと何故か、まだまだ一部のエリートたちだけのものというイメージが強い。

当り前だが、自動車はエンジンの細部の知識がなくても運転はできる。シンセもこれとまったく同じ！アレコレいじっていれば、操作方法は自然と覚えることができる。つまり、メカの知識の有無は関係ないってことなんだ。それより大切なことは、音楽に対するアンテナの高さなんだ。

音楽好きには見逃せない大事件発生!!

ところで、シンセを買ったはいいが中途でザセツしてしまう人が案外多い。この理由は、ただひとつ。やたら高価でハイメカなマシンから始めたからだ。もういいかげんに機械崇拝主義とはオサラバすべきだ。やはりベー

宝の持ち腐れになってしまう。シンセをただ飾り物にしておいて見栄を張るなんていただけない。多重録音でもバンドでもいい。やるんだったら、それなりにキメて欲しい。「シンセをやりたい。でも自信がなくて…」そんな慎重派のきみにビッグニュース!!日本音楽アカデミーが我が国初の本格的なシンセサイザー通信講座を開講したからだ。

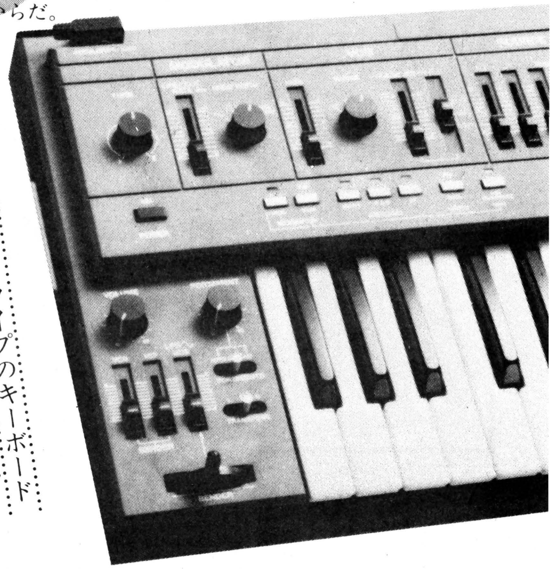


お・ま・か・せ MESSAGE
古山俊一 Shunichii Furuyama

○コンピューターワールドを疾駆する新進気鋭のサウンドパフォーマー。そのスーパーチップな才能はパソコン、ビデオにも及び異彩を放つ。

きみは何か楽器ができるかな？エッ、だめだって…オーケー!!「音楽がメシより好きだ。シンセって面白そうだ」そう思っているきみなら必ずシンセはマスターできる。シンセは面白くって便利で奥行きが深くって、ボタンひとつで何が起こるかわからないマジックボックス。音の自動販売機だ。いちど音を出してみるといいよ。誰でもたちまちシンセ大好き人間になってしまう。シンセのことならこの講座で何でもアドバイスするからおまかせだよ。きみもオリジナルサウンドを作って音楽仲間をアッといわせてみよう。

★教材には、ショルダータイプのキーボード・シンセ！ローランドSH-101付き!!





システムに登録されていないため、生体が異物を排除するように、SPの追撃にあい、月から脱出不可能になってしまった。異端分子をやすやすととり逃がすほど甘いSPではない。そこでテレスは、厳重なガードを突破して〝リデル〟そのものに干渉した。彼女は月のシステムを切り離し、それによって生じた混乱に乗じて脱出したのだ。

テレスは、自分のような侵入者が、行く先々の世界で排除されることをよく承知していた。それは、それらの世界そのものの意志であった。こうした意志は、いくつかのよく似たパラレルワールドにまたがって存在する。テレスとライは、そうした意志が存在するパラレルワールド群（〝局世界群〟）をシフトしながら脱出し、別の局世界群へと逃げこんだのである。

テレスたちは、イメージを操作しながら旅を続けている

ガソリンを満タンにした自動車に乗りこんでエンジンをかける。

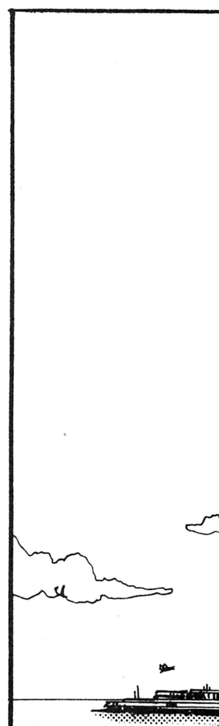
〈シフト〉もここまでは、普通のドライブとなんの違いもない。さて、どういう世界にシフトしようかと、目的地の世界を思い浮かべる。その世界は、この世界とは違ったいくつもの特徴をもっているだろう。車を走らせながら、行先の世界のイメージに合わせて、周囲の風景の特徴を変えてゆこう。

メガロポリスの建物はしだいに低く小さくなり、右折左折をくかえすたびに車線は少なくなってゆく。信号の色の組み合わせが変化する。やがて、市街地がとぎれだす。

つぎに、もっと明確なイメージを思い浮かべる。白い漆喰でかためられた小さな窓をもつ家、中灌木のない見通しのよい森、葉の表面にクチクラを分泌した照葉植物、未舗装のほこりっぽい道。乾燥した大気のなかで太陽は明るく輝き、空は見たこともないほど、濃いブルー——。

ひとつひとつ、世界の特徴を入れ変えることによって、少しづつ目的の世界に近づいてゆく。と同時に、自動車もシフトの影響をうけ、簡単な構造でじょうぶな車へと——つまり、その世界で、ふさわしい役割を果たすものに——変化する。シャツも通気性のよいリネンの半袖に。肌までが黒くなり、その世界の人間と大差がないだろう。しゃべってみれば、自然にその世界の言葉が流れだす。





ライを待ちうける運命は!?『神星記ヴァグランツ』次号を注目!!

システム〝リデル〟ぬきに人類の存続は考えられなかった

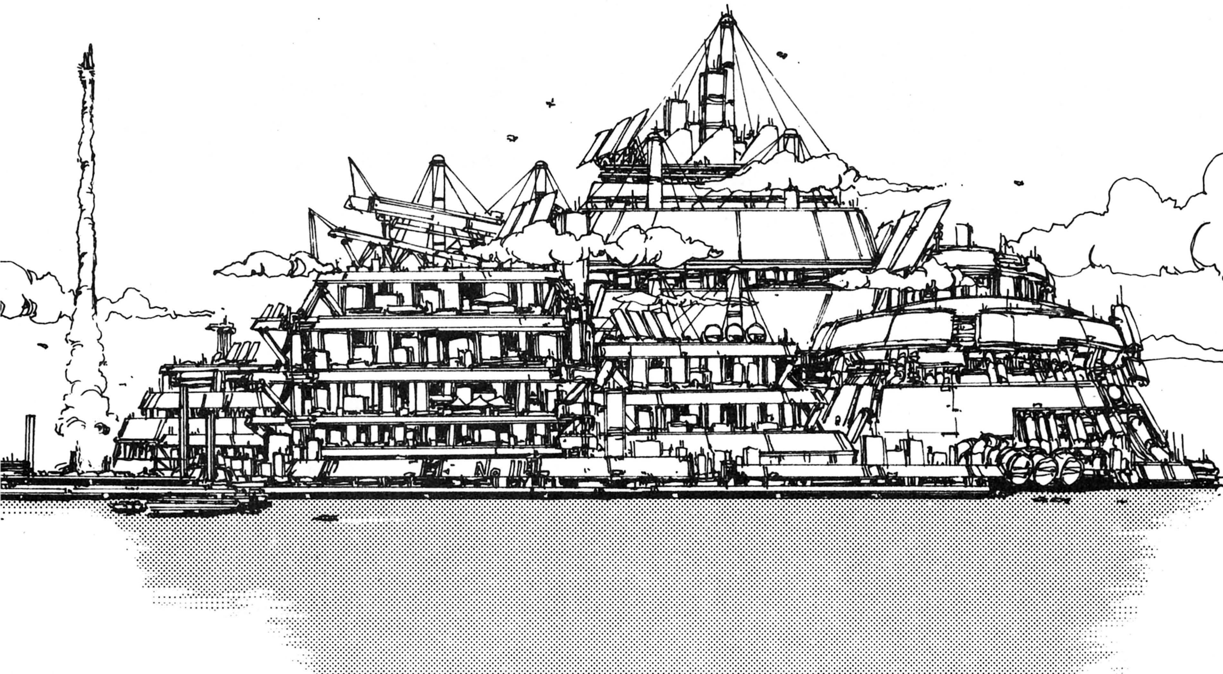
2049年、全世界的な超ネットワークシステム〝リデル〟が完成された。同時に、〝リデル〟によってコントロールされる治安維持組織〝SP（システムパトロール）〟が編成された。〝リデル〟は国家のワクを越えて産業・経済の効率化をはかる地球規模のマルチコントロール・システムである。これは、第9世代の大規模なマシーン・インテリジェンス（MI）のネットワークによって機能する。〝リデル〟はそのMIのコードネームである。SPは、システムと連動して、一国家の警察機構の大部分を吸収、さらに〝リデル〟同様、国家のワクを越えて機能するようになった。その検挙率は100％に近い。

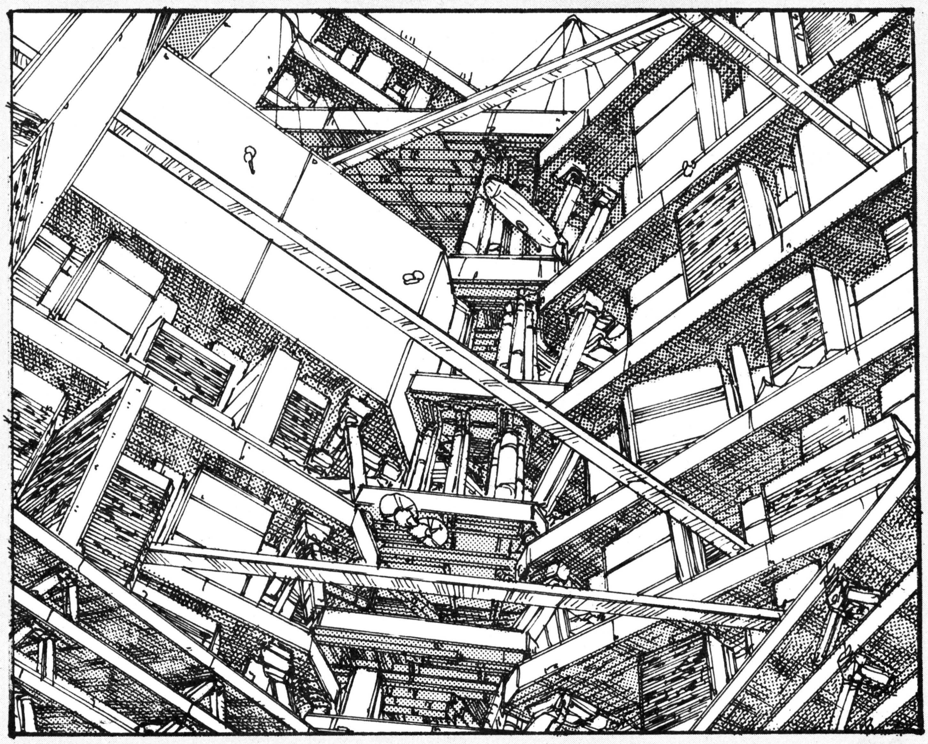
月が人類の新天地として開拓されたとき、すなわち2055年にルナシティが月面上の最初のコロニーとして建設されたとき、1基のMIが設置され、月もシステム〝リデル〟に組み込まれた。それ以後、急速展開してゆく月のコロニー群は、すべてルナシティを中心として独立したネットワークを形成した。こうした月のシステムと地球のそれは、レーザー回線、広バンド通信などによって重層的にリンクされ、人類の生活圏は、あまねくシステム〝リデル〟におおわれることとなった。

テレスとライは別の局世界群へ〈シフト〉してゆく

〝ヴァグランツ〟のテレスは、アイデンティティ・

世界の秩序が壊（こわ）れる日が近い。ライは――





神皇記ヴァグランツ Vagrants

〈設定〉集 byヴォクソール・プロ

ライは「海上都市」に住んでいた——

2055年、民間ベースによる月面開発が解禁された。世界中の巨大企業が参入し、月と地球を結ぶ連絡航宙路の需要も飛躍的にたかまった。

しかし、地球側の宇宙港の建設は、大きく停滞していた。そこで、月面のコロニー群や、それらに肩入れする巨大企業の出資のもとに、大規模な〝宇宙港を核とする海上都市〟が、特定国家の援助なしに建設されることになった。

2063年、大西洋上ザンジバル近海の大陸棚に着工。それ以来、当初の計画はたびたび拡張され、2075年現在でも増設中である。

Dr. YARAIの発案で、海上都市は、約50km四方に造られた無数の人工島の上に何層ものプレートがたがいに重なり合うようにしてつくられている。プレートは複雑に交錯し、最上部は海抜1000mにも達している。

そのため、海面で27°Cもある平均気温も、最上部近くでは20°C程度と低くなっており、さらに貿易風のために都市の南東部に上昇気流が生じ、雲が発生しやすい。

都市は、宇宙港、月コロニーの人間の地球での活動の拠点として機能するほか、月で開発された技術をつかった製品の生産にたずさわる人口をかかえている。システム〝リデル〟以外のなにものにも拘束されないこの〈超国家〉都市は、地球に出現したコロニーのようなものであった。



巨大な謎(なぞ)が、いま始動しはじめる!! ヴァグランツとは何か!? ライの運命は!?

第1部第1話・完　次号(2月8日発売)につづく

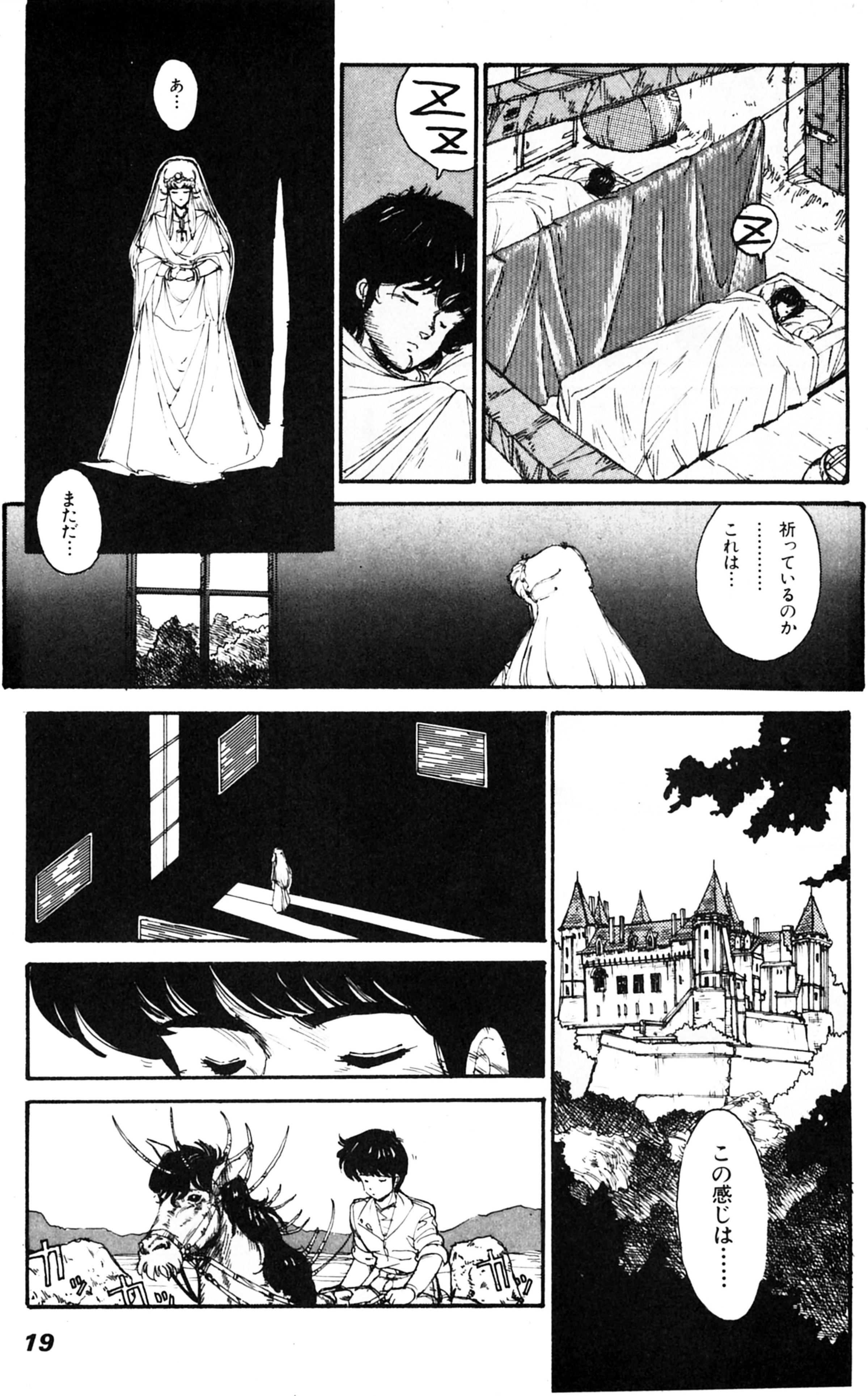

これは!?


きゃあぁ
カキッ
テレス
うう…
ピタ
ぐうう…
あ
あっ
キィーン
なんだ!?


ふうッ
わっ
ガッ
ついてきてっ
YAH!!
!?
ななんだ
くそっ



おかしいわ…
ビクッ
どうしたの？
さっきからどうもうまくいかないのシフトがずれてしまって……
カッ
でもここを通るのは初めてなの…だからいろんな要素を組み合わせなきゃならないし
むずかしいのは確かなんだけど…こんな辺境で……
疲れてんじゃない
カッ カッ
そうね
ライ……あなた……まさかね…
カッ カッ
でも「シフト」って便利だね
そのかわり自分の家はもてないのよ
なんだ？
カッ カッ カッ
さっきからついてきているシフトしているのに！
カッ カッ カッ
あれは 私の同族………
ライ！銃の撃ち方は教えたわね――
ドッ
えっ!?


Z
ZZ
あ…
まただ…
祈っているのか………
これは…
この感じは……
カッ
カッ
カッ


じゃ それで何ができるのさ
ドキ
特定の世界へ至る(いた)こと
君らでも行けないところがあるの？
もちろん私たちは万能ではないわ
だから 何かあったとき必ず守ってあげられるとはかぎらないわね
ライ
その時は自分で自分を守るのよ
………



人は私たちのことをヴァグランツと呼ぶわ
私たちはそのいくつもの世界にまたがる"賢者の道"という不思議な現象を追っているの
あなたの世界にいたのもそのため……でもあそこの超ネットワークシステムにつかまってしまって——
抜け出せたのは幸運だったわ
そうか…リデルのトラブルは君が……
ええ…月のシステムを孤立させてね
賢者の道ってなんなのさ
不思議な現象って言ったでしょう
わからないのか？
すくなくともあなたにはね——


なんで 車 売っちゃうのさ
あの車じゃ もう 進めないの これから行く世界へは
あ～あ また 変な所に行くんだろ やだなー
しかたないじゃない レティシアが 来てないんだもの…
待ち合わせの 相手?
そう
そのレティシアって いうのも テレスの 仲間なの?
ドサッ
そう
いいかげんにしてよ 人の都合で ひっぱり まわされるのは もう うんざりだ
それじゃあ 話そうか……
シャッ
―― でも…… あなたにわかるとは 思えないけど…
それは ぼくが決める!
いいわ
私が いくつもの世界を 渡り歩いていることは 話したわね……


ザ
これはテレス様
半年ぶりで
ございますね…
私の鞍――
しまっていて
くれた?
はい 奥から
出しましょうか?
いまは
いいわ…
明朝 馬2配と
新しい鞍をひとつ
用意おねがい
代金は あの車で
どう…?
ザ
へい…
そりゃもう
こないだの部屋
いいわね!?
………



どこまで行くのさ?
ブロロロロ
クウェイの街までここをぬけてステップに入ればすぐそこよ…距離としてはね
またシフトかクウェイというのも違う世界なんだろ
そう 木々を変えて……人々もねでもあとはもうスコールを創るくらいでおしまい
ブロロロロ
いったいぼくはいつになったらもどれるんだろう………
まだそんなこと言ってる
当然だろ! 家に帰りたいと思って何が悪い!
待ち合わせがあるからクウェイへは今 行かなくちゃならないの
あなたは帰りたいだけなんだから後でもいいでしょ
ブロロ
わがまま娘!!
もう! ちっとも意識が集中できないじゃない
ブロロロ…
スコールを創るんだからソフトトップかけてよ


熱いから
気をつけて
ここは
どの辺なの?
ヨーロッパ南西部
あたり……
フランスかしら
ずいぶん北上
したんだな…
でもここからなら
ひとりで帰れる
ズズ…
それは無理ね…
ちがうのよ
あなたの世界の
ヨーロッパとは…
その複葉機も
自動車も見たでしょ
タイムスリップか!?
ん——…
世界そのものが
ずれているの
わかる?
わかるわけない!
君はいったい…
なんとか
連れもどして
あげるわ…
時間はかかるかも
しれないけど——
ごめんなさい
ライ…
何者なんだ!?



――これはみんな夢なんだろうな
――何?
助け…!?
助けがほしいのはぼくの方なのに……………
バラバラバラ
ライ……
ライ…
!
ガバッ
………
うなされていたわよ…気分悪いの?


コオオオ
ぐうう…
ちくしょう 加速が………
オオオオオ
ああ…
ん…
……——
何を言ってるんだ 彼女は……
いったい……



わア!?
うぐっ!
ス……
スタン…?
スタン!
ゴォオオ
スタン!
ス…!
バシュ


SP（システムパトロール）！
あなたたち！こんなところで何してるのっ!!
さっさと降りなさい 今 機体を回してあげるから
えっ…!?
行きなさい！
早く〜！
キイイイイ
お……おい！



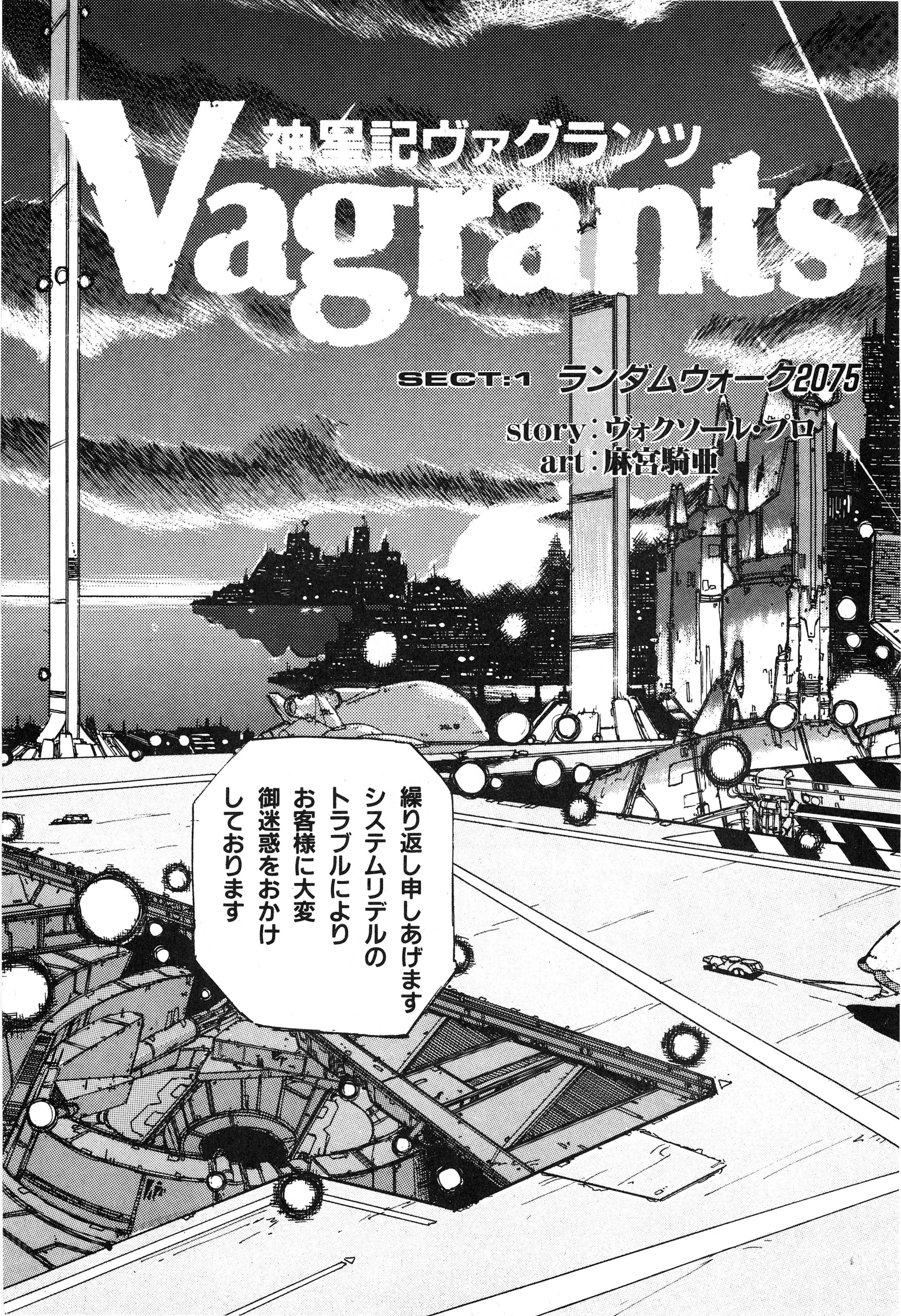
え
はあ
はあ
はあ
キイイイイイ
はあ
はあ
はあ
はあ
手をあげて!!
……
はあ
はあ
はあ


遠慮しないでさ…
みろよ！ スタン 新型のカスタムウィング!!
いじってみたくないか…？
えっ!? ヤバイんじゃない…？
平気平気 リデルがトラブってるから
ゴゴゴゴゴ
これが動力系のコンソールか…
……あれ あれ……？
キイイイイ
スタン！ 動いちまってる!! どーしよ!!!


キイイイイイン
ふう――
すげえなあ
……
まあ 君には同情するけどね
母君との逢瀬がパアだもんね
……
しかたないさ…
なあ ライ
やっぱりいっしょに
南極に行こうぜ
しつこいようだけど
….


でもこれじゃ
デートは無理さ
オレにつきあえよ
ライの母さん
システムに
詰めっぱなし
なんだって？
関係ないだろ!!
ご機嫌ななめ
なんだねェ…
みろよ！
シャトルの
発進だ!!


21時30分発
ダイモステーション行
は201番ゲート……
20時50分発
リレーシャトル25便は
21時59分に……
ライ！
ライ
ここだと
思った
するどいな
スタン！
おちこむと
かならず彼女に
会いに
くるからね


神皇記ヴァグランツ
Vagrants
SECT:1 ランダムウォーク2075
story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜
繰り返し申しあげます システムリデルのトラブルによりお客様に大変御迷惑をおかけしております


アテンションプリーズ アテンションプリーズ 20時23分予定の パンナム　ルナシティ行 シャトル147便は 29時31分に変更され――

連載開始!! 大型新人、いまデビュー!!



キリトリ線



PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING by YOKO TAKAHASHI HAIR & MAKE UP by KEIKO MURAKAMI

撮影協力／東急ハンズ渋谷店、文化屋雑貨店

ハイドライドII

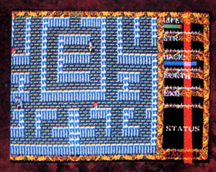
SHINE OF DARKNESS

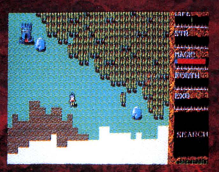
平和な緑の大地、フェアリーランド。その地の底から、新たな悪の意識がよみがえった。巨大な地下帝国に隠された秘密とは何なのか？　今、この地に平和をとりもどすため、ひとりの救世主が舞いおりた——

右も左もわからぬ世界に放りだされたキミは、とりあえずフェアリーランドの住民たちに話を聞いてみることにした。しかし、彼らは警戒心が強く、よそ者には何ひとつ教えてくれない。それならばと、キミは墓場に巣くう怪物たちを退治しはじめた。何匹も殺していくうちに、ようやくキミを良い心の持ち主と認めてくれたのか、彼らはキミにいろいろなうわさ話を教えてくれるようになった。怪物退治で得た少々のお金を手に、キミは森の中央にある町へと向かった。町の中の武器屋で剣を買い、寺院では体力を鍛える特訓をした。これでいよいよ、本格的な冒険に出る準備が整ったわけだ。

しばらくすると、さすがのキミも歩き疲れたのか、のどをうるおそうと川のほとりにやってきた。すると、そこに宝箱があるではないか！　その中には、金色に輝くカギが。そう、これこそ砂漠の北の塔の入口のカギなのだ。一目散に塔へ入ったキミは、そこで伝説の力を秘めた物を手に入れた。また、怪物からはアイテムも奪いとった。

さらに、フェアリーランドには、驚くべきしかけが数多く用意されていた。歩いていくうちに2つの洞窟を見つけられたし、なんと第2の町も発見することができたのだ。手にしたクリスタルが、この町になにかがあることを示した。正直者は救われる。キミは魔法の力によって、広大な地下帝国へと潜入していったのだった……







Game Map 1



■スピーディーな通信販売！
ゲームアーツの通信販売は，なんと翌日配送！クロネコヤマトの宅急便であなたの家まで配達します．指定の銀行口座に代金を振り込み後，ゲームアーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便で送ります．また，現金書留も御利用いただけます．
住友銀行世田谷支店
普通口座５７９７０４

■ゲームアーツクラブのメンバーを募集しています．住所，氏名，年齢，所有パソコン（ナイコンでも可）を明記し，入会金 500 円を添えてゲームアーツまで現金書留で送ってください．会員には，ゲームアーツクラブメンバーズカードをさしあげます．そのほか，カタログや新製品情報を定期的に郵送し，ゲームアーツグッズの割引きなど，特典をたくさん考えております．

御詫び：ＦＭ版テグザーに６面のロードに時間がかかるというミスがあり，皆様に御迷惑をおかけしました事を御詫び致します。不良品と思われる製品は当社へ，送料負担で郵送して下さい。後日送料と共に正常な製品を発送致します。詳細は当社まで御電話下さい。(平日12時～６時)
※純正内蔵ディスクドライブ以外では正常に動作しないことがあります。ショップにてお確め下さい。

GAME ARTS
SST

株式会社 ゲーム・アーツ
〒154 東京都世田谷区若林3-15-3
若林角栄ビル ハイホーム406号
TEL 03(413)4507

資料請求券
コンプティーク
2月号



T4911397702391
©Kadokawashoten 1986
凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌13977—2

月刊コンプティーク
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-238-8523（販売部）
定価 付録とも390円